



100% GAMEBOY ADVANCE i COLOR

Luty 2003 (02/2003) nr 8

Cena: 6.99 (w tym 7% vat)

Game Boy

MAGAZYNI

RECENZJA I OPIS

LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST



RECENZJA I OPIS

TOMB RAIDER THE PROPHECY

OPISY NA ŻYCZENIE

ZELDA: ORACLE OF SEASONS
ZELDA: LINK'S AWAKENING
TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

INDEPENDENT PRESS



9 771642 416009

ISSN 1642-4166 - INDEX 366544

WSZYSTKIE NOWOŚCI



MORTAL KOMBAT: DA



MEDAL OF HONOR



ECKS vs SEVER 2



UNSEEN



POKEMON RUBY / SAPPHIRE

NOWY GAMEBOY ADVANCE! PIERWSZE INFORMACJE I ZDJĘCIA!

Dreamcast Gameboy Advance Gameboy Color Gamecube Inne PC PlayStation 2 PSX / PS One Xbox

SUPER TUTYŁY W SUPER CENACH !!!

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	179
BOXING FEVER	149
BREATH OF FIRE II	159
CASTLEVANIA	219
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance	199
COLIN MCRAE RALLY 2.0	159
CRASH BANDICOOT XS	189
CT SPECIAL FORCES	189
DONALD DUCK ADVANCE	139
DOOM 2	189
DOOM ADVANCE	199
ECKS VS. SEWER	199
EXTREME GHOSTBUSTERS	99
FIFA FOOTBALL 2003	189
FINAL FIGHT ONE	139
FORTRESS	219
GOLDEN SUN	199
GREMLINS	99
GT ADVANCE	149
GT ADVANCE 2: RALLY RACING	229
HARRY POTTER 2	199
HUGO ADVANCE	179
INTERNATIONAL KARATE	59
LADY SIA - nowa cena!	149
LEGO BIONICLE	199
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES	199
LILO & STITCH	159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS	189
MARIO KART - SUPER CIRCUIT	129
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	139
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	189
MEGA MAN 2	159
METROID FUSION	199
MINORITY REPORT	189
MORTAL KOMBAT ADVANCE	199
MOTO RACER	159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS	159
NEXT GENERATION TENNIS	99
PINBALL CHALLENGE	159
PINK PANTHER	99
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE	199
PLANET OF THE APES	139
PRO TENNIS WTA TOUR	189
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	189
SHEEP	179
SNOOD	59
STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES	189
STREET FIGHTER ALPHA 3	159
STUART LITTLE 2	189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SUPER MARIO ADVANCE 2	129
SUPER STREET FIGHTER 2: TURBO REVIVAL	139
THE KING OF FIGHTERS EX NEO BLOOD	189
TOMB RAIDER: THE PROPHECY	159
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	179
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179
ACTION MAN	149
ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE	149
ATAK Z MARSA	149
DE JA VU 1&2	99
HARRY POTTER	179
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE	149
MARIO TENNIS	149
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	149
MICROSOFT PINBALL ARCADE	129
NHL 2000	149
POKEMON BLUE	129
POKEMON GOLD	159
POKEMON RED	129
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	149
PURE RIDE	149
RAINBOW SIX	149
SPIDER MAN 2 - THE SINISTER SIX	149
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE WORLD IS NOT ENOUGH	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK RAGE WARS	149
WARIOLAND 3	149

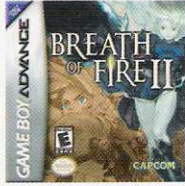
MEGAMAN 2 (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: 159 zł



GREMLINS (GBA)
Cena: 179 zł
Twoja cena: 99 zł



BREATH OF FIRE 2 (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: 159 zł



COLIN MCRAE RALLY 2 (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: 159 zł



MARIO KART SUPER CIRCUIT (GBA)
Cena: 179 zł
Twoja cena: 129 zł



SNOOD (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: 59 zł



NEXT GENERATION TENNIS (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: 99 zł



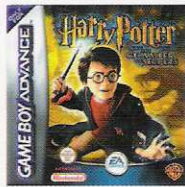
THE MUMMY (GBA)
Cena: 179 zł
Twoja cena: 159 zł



METROIDS FUSION (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: 199 zł



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS (GBA)
Cena: 219 zł
Twoja cena: 199 zł



ILLUMINATOR (GBA)
Cena: 179 zł
Twoja cena: 139 zł



POKEMON GOLD (GB)
Cena: 219 zł
Twoja cena: 99 zł



GAMEBOY COLOR

HARRY POTTER 2	179
POCKET MUSIC	129
POKEMON CRYSTAL	179
RAYMAN 2 FOREVER	149
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	149
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179
ACTION MAN	149
ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE	149
ATAK Z MARSA	149
DE JA VU 1&2	99
HARRY POTTER	179
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE	149
MARIO TENNIS	149
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	149
MICROSOFT PINBALL ARCADE	129
NHL 2000	149
POKEMON BLUE	129
POKEMON GOLD	159
POKEMON RED	129
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	149
PURE RIDE	149
RAINBOW SIX	149
SPIDER MAN 2 - THE SINISTER SIX	149
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE WORLD IS NOT ENOUGH	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK RAGE WARS	149
WARIOLAND 3	149

Akcesoria	
5 W 1 - zestaw	129
GAMEBOY COLOR	299
Przezroczysty futerał	29,90
Gameboy light	9,90
Light magnifier	29,90
Link cable	29,90
Panel przedni (niebieski)	29,90
Power pack	29,90

STARY ADRES NOWA JAKOŚĆ WWW.ULTIMA.PL

Pełna, zawsze aktualna oferta, 24 godz./dobę, 7 dni w tygodniu

The screenshot shows the website interface with a navigation bar, search bar, and several promotional banners for games like 'PRIMAL', 'SPECIAL FORCES', and 'W ARKA PIERŚCIEŃ'. There are also sections for 'ZAPOWIADZI' (announcements) and 'PROMOCJE' (promotions).

Co zyskujesz zamawiając u nas?
1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9 zł, kurier Stolica 20 zł, Poczta 24h) 30 zł

zagrasz ze mną
(w siatkówkę)
kolego?



**DEAD OR ALIVE XTREME
BEACH VOLLEYBALL, PANZER
DRAGON ORTA, PRIMAL
i masa innych gier na
PlayStation 2 i Xboxa
w nowym numerze NEO PLUS!**

OPIS DO THE GETAWAY . BANAN STRIKES BACK . POWRÓT CHMIELARZA
PlayStation 2 • Dreamcast • PSone • GameCUBE • Xbox • GameBoy

NEO PLUS

LUTY 2003 (02/2003) CENA 6,99 zł

DR. MUTO
Smutny detektyw w ciekawym polimerowym 3D świecie

MECH ASSAULT
Wzrost, jazgoty i walki na tyłach na kanale Microsoftu

GUILTY GEARS XX
Dobrych ludzi w śmiesznych sytuacjach 3D w stylu 80 lat

THE SIMS
Wielki hit z PC przeniesiony na PlayStation 2

CRIMSON SEA
Kosmiczne wojny przebiegają w 3D - specjalny artykuł RPG w Data

Primal
Sony Cambridge dostarcza jedną z najlepszych i najpiękniejszych gier na PlayStation 2

XBOX POWER Independent Pass
- DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
- PANZER DRAGON ORTA - TEST XBOX LIVE!
www.neo-plus.com.pl

A także: Mario Party 4, The Sims, Double The Great, Earl's Gun, Project L, Lili, Superworm, Quantum Breakout, Sokol Academy, Soccer 1 i inne!



GameBoy Magazyn 08



■ TOMB RAIDER: THE PROPHECY



■ ZELDA: A LINK TO THE PAST



Witajcie!

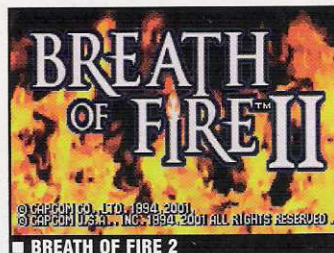
Polski rynek konsolowy nie ma się najlepiej. Kolejne świetne pomysły speców od podatków spowodują brak oczekiwanego spadku cen gier. To źle, bo liczyliśmy na to, ale i dobrze – ostrożniej będziemy wybierać nasze zdobycze. Mam nadzieję, że GBM dobrze Wam służy w tej roli. Cały czas pracujemy nad stworzeniem pisma idealnego, co oczywiście nigdy nie nastąpi, bo nie sposób zadowolić wszystkich. Ale staramy się spełniać Wasze życzenia. Tym razem jest to powiększony ilościowo i niezmiennie świetny jakościowo dział opisów.

Co jeszcze? Sterta fachowych recenzji – bez fałszywego słodzenia, bez kompromisów, ale za to z fantazją – Pocketto nie dość, że gadał z Linkiem, to jeszcze skotował skądś list samej Lary C. Do św. Mikołaja! Jeden z tekstów napisała nasza dobra znajoma, którą i Wy z pewnością kojarzycie – to Krupik, kobieta-legenda. Witamy ją w GBM cru! A co poza tym? Czekamy na Nokię N-Gage. W następnym numerze – raport specjalny. Czy zmieni się świat i czy GBA przestanie być jedyną liczącą się konsolą przenośną? Nie wiem, ale to jest możliwe. Czas pokaże...

Anek



■ STREET FIGHTER ALPHA 3



■ BREATH OF FIRE 2



■ ISS ADVANCE



■ CRASH BANDICOOT 2



■ MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Recenzje - GB Advance



Ballistic: Ecks vs Sever	17
Breath Of Fire 2.....	30
Crash Bandicoot 2: N-Tranced	12
Dave Mirra Freestyle BMX 3.....	22
He-Man And The Power Of Greyskull	15
International Superstar Soccer Adv.	18
I Spy	21
Jazz Jackrabbit	20
Jungle Book 2	32
Legend Of Zelda: A Link To The Past.....	13
Karnaaj Rally	33
Kim Possible	32
Medal Of Honor Underground	16
Mortal Kombat Deadly Alliance	23
Pink Panther.....	15
Street Fighter Alpha 3	20
Sea Trader: Rise Of The Tai-Pan.....	31
Sega Rally	21
The Revenge Of Shinobi.....	19
Tomb Raider The Prophecy	10

Recenzje - GB Color



Hamtaro	36
Scrabble	36
Legend Of Zelda: Oracle of Seasons	37
Legend Of Zelda: Link's Awakening	37

Opisy - GB Advance



Tomb Raider The Prophecy	38
Legend Of Zelda: A Link To The Past.....	42

Opisy - GB Color



Legend Of Zelda: Oracle of Seasons	40
Legend Of Zelda: Link's Awakening	45
Tomb Raider The Curse of The Sword	44

Inne



News.....	05
Cool Stuff	47
Felieton	46
Imperty	34
Listonosz	49
Tips & Tricks	35



NEWS

GAMEBOY ADVANCE SP

To żadna plotka! To „tylko” nowy Game Boy Advance!

Się narobiło na tym świecie... tuż po premierze Advance'a wszyscy zaczęli narzekać na jakość ekranu zaserwowanego nam przez Sharpa – do dziś jest to jedyna pięta achillesowa tej konstrukcji. Brak podświetlenia i możliwości zmiany kontrastu pograżył w depresję wielkie rzesze graczy. Pojawili się co prawda Worm Lighty czy ostatnie hity sezonu – After Burner oraz Illuminator Pro. Mimo wszystko, cały świat od dawna wyczekiwał następcy GBA, w którym zostaną fabrycznie poprawione wszystkie dotychczasowe niedociągnięcia. Po ostatniej internetowej wrzawie na ten temat, pełnej zmyślonych tekstów, bzdurnych specyfikacji i fałszywych zdjęć, Nintendo of America Inc. niespodziewanie ogłosiło siódmego stycznia, że projekt nowego modelu konsoli jest już gotowy do wypuszczenia na rynek!!!

Pewnie już widzieliście screeny – wygląda dziwnie? Mało powiedziane. Sądzę, że nikt nie spodziewał się takiego obrotu sprawy... A jednak! Nintendo - podobnie jak w przypadku GameCUBE – pokazało, jak się projektuje konsolę! Na pierwszy rzut oka nie ciekawego. Jednak po głębszym przeanalizowaniu fotek doszedłem do wniosku, że Advance bardzo wydorosta! Wygląda teraz bardzo ekskluzywnie – to już nie ta sama zabawka dla grzecznych chłopców. Zamknięty w metalicznym pudełku sprzęt przypomina teraz wysokiej klasy odtwarzacz mp3 czy minidiski. Skupmy się teraz na zmianach, jakie ujrzymy w Game Boy Advance SP. Po pierwsze - wspomniane wcześniej oświetlenie zostało wreszcie włączone do konstrukcji. Teraz nie będzie problemu z graniem ani przy silnym słońcu na plaży ani w ciemną noc w lesie. Po drugie - inżynierowie z Nintendo postanowili dodać bardzo innowacyjny, a zarazem banalny bajer – zrezygnowano z baterii na rzecz wbudowanych akumulatorów! Od dzisiaj koniec biegania po sklepach w poszukiwaniu „R6 AA”! Wbudowana bateria zrobiona jest w technologii litowo-jonowej, jak w lepszych modelach Nokii. Oznacza to, że będzie można ją doładowywać, kiedy tylko się chce i ile się chce. Trzygodzinny postój w gniazdku ma zapewnić 10 godzin komfortowego grania przy włączonym świetle i 18 przy wyłączonym. Od środka konsola jest identyczna – oczywiście zachowana została kompatybilność wsteczna. Będą więc działały gry ze starusieńkiego Game Boy Mono i Colora. Z ważniejszych zmian warto odnotować wprowadzenie całkowicie od nowa zaprojektowanego krzyżaka wyprofilowanego ze spadem w dół co ułatwi kręcenie

wszelkich pół kółek (ci co grali na Saturnie, GameGear czy np. Nomadzie wiedzą o co chodzi). Niestety, zmodyfikowano wielkość przycisków R i L, co może się niektórym osobom nie spodobać. Co do wymiarów konsoli - może się ona wydawać na zdjęciach dość toporna. Rzeczywistość jest jednak inna: wysokość 24,3 mm, szerokość 82 mm i długość 84,6 mm mówią same za siebie.

Małym konstruktorom polecam skleić z brystolu graniastostup o takich wymiarach dla dogodniejszego wyobrażenia.

Kiedy będzie można nabyć to чудо? Japonia otrzyma go do rąk już 14 lutego i ma tam kosztować 12,500 Yenów.

Później przyjdzie czas na Stany Zjednoczone – 23 marzec i cena na poziomie 99,99 \$. Standardowo, stary kontynent będzie musiał z zazdrością patrzeć, jak nasi bracia za oceanem cieszą się z nowego sprzętu – konsola dotrze do nas najpóźniej, bo 28 marca (to już niedługo!) i - co bardzo dziwne - będzie najdroższą! Aby kupić Game Boya Advance SP na naszym rynku, trzeba będzie wydać aż 129-139 Euro! Konsola tuż po premierze będzie dostępna w trzech kolorach: Platinum Silver, Blue Azurite, i OniKiss. Co z tego wyjdzie? Zobaczymy – sam jestem ciekaw. Gdy w starym Game Boyu zaczęto narzekać na zielonkawe kolorki, wypuszczono wersję Pocket z polepszonym ekranem. Z początku nikt nie wierzył w rynkowy sukces, a jednak się udało. Tym razem powinno być podobnie. Na rynku nie ma teraz

żadnej konkurencji. Nintendo gra w otwarte karty i zaczyna trzymać światowy rynek handheldów w coraz ciśniejszych ryzach.



KRÓTKO I NA TEMAT

Z okazji rychłej premiery GameBoy Playera firma Hori, znana z produkcji różnorodnych peryferiów, ogłosiła wypuszczenia na rynek (japoński, póki co) specjalnego pada do obsługi GB Playera. Pad wygląda z grubsza jak to, co podłączało się kiedyś do SNESa. Kosztować będzie ok. 1500 jenów, czyli jakieś 13 USD, czyli jakieś 55 złotych. Jak na razie pokazano zdjęcia pada w dwóch kolorach – fioletowym i czarnym. Wszystko będzie zatem pasować i ładnie wyglądać na półeczce. Czy warto wydawać pieniądze na pada nadającego się w zasadzie tylko do grania w gry z GBA na dużym ekranie – każdy musi odpowiedzieć sobie sam.



Co jest, doktoru? Połują na kłótki. Te dwa haselka znane są wszystkim fanom doskonałych kreskówek Warnera. Nowy film pełnometrażowy z Bugsem, Elmerem, Daffym i resztą składu Looney Tunes zmierza do kin (premiery w USA w listopadzie 2003), a na konsolach pojawi się w tym samym czasie gra. Looney Tunes: Back in Action pozwoli graczowi wcielić się albo w wyluzowanego królika, albo znerwicowanego kaczora. W każdej z tych ról będzie się przeczepywał teren, zbierać przedmioty i robić wszystko, co się da, aby odnaleźć Diament Niebieskiej Malpy. Coż, fabuła nigdy nie była mocną stroną tych kreskówek, ale gagi wypadają znakomicie. Miejmy nadzieję, że i na ekranie konsolki strzał kowadłem w głowę oraz

Anek: Nie jestem zbyt wielką wielbiczką nowinek technicznych, więc pewnie nie ustawię się w kolejce po GBA SP pierwszego dnia. Odczekam jakiś tydzień. Bardziej jednak bawi mnie jedno – jak zmieniły się plany dotyczące wyglądu GBA. Spójrzcie na obrazek poniżej – tak miała wyglądać konsolka, kiedy ją dopiero zapowiadano.





KRÓTKO I NA TEMAT

Ubi Soft pokazał pudełko, w jakim będzie sprzedawana gra z jej najbardziej dochodową maskotką. Widać, że Rayman 3 jest nieco odmieniony – będzie ciekawie. Trzecia część o podtytuł „Hoodlum Havoc” pojawi się w amerykańskich sklepach 4 marca.



Fani strategii mogą być lekko rozczarowani – najbardziej oczekiwany reprezentant tego gatunku ukazuje się dopiero w czwartym kwartale bieżącego roku! Final Fantasy Tactics, bo o nim mowa, wydaje się bardzo odległym tytułem. Na szczęście trochę wcześniej, bo na początku trzeciego kwartału, ukazuje się inna, nie mniej oczekiwana strategia – Advance Wars 2, o której więcej przeczytacie w następnym numerze.

Po ukazaniu się nowych gier z serii Pokemon, w Japonii na nowo zapanowała mania małych stworków! Doszła także do jednej z największych na świecie sieci „restauracji” typu fast-food. W McDonald's wraz z zestawami Happy Meal można dostać zabawki z podobiznami „zwierzaczków” – do kompletu dorzucany jest Pokeball, aby móc schwycić malucha, gdy będzie się zbyt mocno wrywał.

Siódmego stycznia trafi do nas Shining Soul – jest to kolejny RPG bazujący na świecie znanym z Shining Force (na Genesis jest to po prostu najlepszy RPG!). System walki podobnie jak w pierwowzorze ma zostać nie zmieniony – znaczy to tyle samo, co „przygotujcie się na solidną dawkę strategii”. Przecież taktyczny sposób prowadzenia pojedynków z SF „wypożyczono” kilka lat później do megahitu z Playstation – Final Fantasy Tactics...

Wszystkich fanów oraz przeciwników Mario i Sonica zapraszam pod ten adres: http://www.media-nova.fr/voir_swf.php?id=15. Znajdziecie tam bardzo fajne filmiki we Flashu, ukazujące rywalizację naszych superbohaterów. Ubaw po pachy!

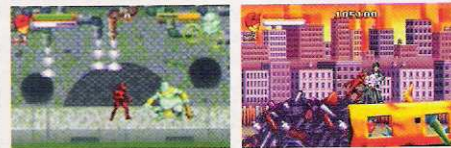
Pocketeers inc. właśnie dobilo targu z Destination Software Inc. na produkcję Need for Speed: Porsche Unleashed dla Game Boy Advance! Gra ma wykorzystywać całkiem nowy silnik graficzny, noszący dumną nazwę „C2”. Według developerów tytuł graficznie przebijie wszystko, co do tej pory widzieliśmy, bowiem wspomniany engine będzie pozwalał na generowanie wszystkiego w trzecim wymiarze! Dotyczy to zarówno otoczenia jak i fur. Żadne dane dotyczące daty wydania nie są znane – najważniejsze, że gra jest na liście wydawniczej.

Konkurencja dla Agressive Inline zbliża się! Rolling będzie zawierał największe i najstawniejsze skateparki. Wszystko zostanie przeniesione z jak największą precyzją. Muzyka ma przewyższyć wszystko, co do tej pory byliśmy w stanie usłyszeć - Natsume określa ją jako niespotykaną. Nie zabraknie szeregu licencji, m.in. na aktualnych mistrzów świata Cesara More oraz Fabiolę da Silva, a także najbardziej wpływowego skatera na rozwój tej dyscypliny – Jona Julio. Premiera już na wiosnę.

DAREDEVIL

Na fali popularności Spidermana...

Po wejściu człowieka - pająka do kin, na jego punkcie oszalał cały świat. Wiadomo nie od dziś, że Amerykańce, jak nikt inny, potrafią mnożyć swoje majątki na popularności jakiegoś gatunku, dobrze wychyconego tematu. Nie inaczej jest i tym razem! W lutym na ekrany kin wejdzie Daredevil, film oparty na komiksie Marvela. Oczywiście razem z nim wyjdzie gra zręcznościowa - przygodowa na GBA. Matt Murdock prowadzi podwójne życie. Za dnia jest zwykłym obywatelem, natomiast gdy zajdzie słońce - staje się super bohaterem, którego imię jest jednocześnie tytułem filmu i gry. Ów heros jest ślepy - jest to jednak, paradoksalnie, jego siła. Z uwagi na brak wzroku, jego pozostałe zmysły są bardziej wyczulone, co pomaga mu w wykonywaniu jego niebezpiecznej pracy.



Rozgrywka ma być czysto zręcznościowa – bez zbędnych statystyk i masy gadania. Główne zadanie będzie polegało na sklepaniu masek wielu nacierającym ze wszystkich stron przeciwnikom. Ponadto nie zabraknie biegania, skakania i zbierania ukrytych „Double-D” tokenów. Wykonując te arcyciekawe zadania, przemierzmy dwadzieścia plansz. Wykonanie nie zachwyca – jednak jest czas na zmiany, bo premiera dopiero za miesiąc. ■

SEGA ARCADE GALLERY

Po sukcesie Smash Packa

Recenzowany w ostatnim numerze Smash Pack osiągnął na tyle wysoki zysk, że zadowolone THQ planuje wydać kolejną składankę ze starszymi hitami Segi. Innym powodem decyzji o ukazaniu się tego tytułu na rynku, jest chęć upamiętnienia największych osiągnięć Yu Suzukiego, który w ponad czterdziestoletniej historii firmy opracował najbardziej kultowe pozycje. Na kartridżu znajdują się tytuły, które otworzyli mistrzowie Yu

drogę do kariery: After Burner – bardzo dynamiczna strzelanina z innowacyjnym, jak na rok ukazania, pseudotrójwymiarowym ujęciem rozgrywki – maksymalna rzeź przy pomocy zabójczego F-14. Outrun – kto nie pamięta szaleńczego wyścigu czerwonym Ferrari z blondyną na siedzeniu pasażera? Ten klimat powróci. Space Harrier – niesamowita strzelanina, w której lecimy cały czas w głąb ekranu. Super Hang-On – chyba każdy kojarzy z salonów gier automat z motorem i dwuwymiarową ścigalką w środku? Dobór tytułów zrobił na mnie bardzo pozytywne wrażenie – teraz pozostało jedynie czekać do wiosny 2003. ■



SPLINTER CELL

Motor napędowy Xboxa atakuje Advance'a.

Gra, którą wielu ogłosiło pogromcą Metal Gear Solid, wleci na ekrany naszych konsolek szybciej, niż mogłoby się wydawać! Splinter Cell - bo o nim mowa - jest bardzo rozbudowaną grą skradankowo - przygodową. Zrobiona w amerykańskim stylu fabuła trzyma się bardzo realnych wydarzeń, a klimat nie jest przesiąknięty szalonymi pomysłami naszych skośnookich kolegów. Od samiuśkiego początku będziemy kierowali prawdziwym twarzą z krwi i kości – Samem Fisherem, najlepszym specem od robót „ty przeciwko setkom” w korporacji Third Echelon, która z kolei została

powołana do życia przez Narodową Agencję Ochrony. Jak widać ze screenów, gra została zmieniona w stosunku do tego, co znamy z Xboxa – teraz jest dwuwymiarowa. Ograniczy to zapewne autorów przy przenoszeniu niektórych patentów z dużej konsoli, niemniej jednak developer obiecuje, że klimat pozostanie ten sam – czyli trzeba będzie główkować, chować się i przemykać niezauważonym przed nosami przeciwników. Na mój gust Splinter Cell na GBA będzie czymś w stylu Another World, czy też Flashback. Kiedy premiera? Wiem jedno – na pewno w 2003 roku. ■



F1 2002

Schumacher lepszy od Hołowczyca?

W naszym w kraju Formula 1 nie jest zbyt popularna w telewizji – każdy woli obejrzeć loty Adama Malysza. Niestety, Electronic Arts ma zamiar wydać własnie symulator owych wyścigów, a nie skoków narciarskich. Destination Software, które jest wydawcą, postarało się o licencję, tak więc wszystko będzie takie, jak w rzeczywistości. Dostaniemy w lapy

siedemnaście oryginalnych, przeniesionych z niezwykłą dbałością torów, jedenaście teamów (i tyle samo samochodów) z poprzedniego sezonu tj. 2002, dwudziestu dwóch oficjalnych kierowców (po dwóch na team) oraz cztery tryby rozgrywki. Kolejno będą to Race (wybór trasy, fury i jazda), Season 2002 (główny tryb), Custom Championship (stwórz własne mistrzostwa) oraz multiplayer dla czterech graczy – niestety do tego trybu będzie potrzebne kilka egzemplarzy tej samej gry. F1 2002 wydane zostanie na początku marca w Europie. Amerykańska premiera odbyła się już 1 lutego. Ów tytuł zagości także na dużych konsolach – Nintendo GameCube i Sony PlayStation 2. ■



SUPER BUBBLE POP

Czas ruszyć głową – godny następcą Tetrisa?

Gier logicznych na Advance (dobrych) niestety nie ma wiele. Sytuację ma zamiar podratować Jaleco, wydając pozycję przypominającą Puzzle Bobble od Taito. Zasady są, a raczej będą, bardzo proste – trzeba tak strzelać kulkami, aby ułożyć ich jak najwięcej obok siebie, co premiowane jest bonusowymi punktami. Natomiast aby kulki znikły, minimum trzy tego samego koloru muszą się znaleźć obok siebie. Tym oto sposobem przyjdzie nam oczyścić cały ekran – to nasze główne zadanie. Z początku do wyboru mają być dwie postacie, potem pięć. Każda z nich będzie wyposażona we własnego, unikalnego specjalja – użyć go będzie można dopiero po naładowaniu „Special Jar”. Aby tego dokonać, trzeba będzie niszczyć jak najwięcej kulek w kolorze ulubionym przez kierowaną postać. Owe

nadzwyczajne zdolności będą polegały na zamrożeniu kulek, odbijaniu ich, odwracaniu kolorów - łącznie dziewięć specjalji. Ciekawie zapowiada się sprawa muzyki – z małego głośniczka mają się wydobywać mocne beaty w rytmach techno. Grafika, jak sami widzicie, nie powala - lecz jest solidna. Poziomów ma być równo sto pięćdziesiąt, a gra pojawi się w sklepach w lutym. Super Bubble Pop dotrze także na Xboxa i GameCube. ■



GAME & WATCH GALLERY 4

Tak to kiedyś było...

Jedna z najslawniejszych galerii świata pojawi się także na GBA. Oczywiście z prawdziwymi galeriami nie ma ona zbyt wiele wspólnego. Po trzech bardzo udanych częściach, czwarta niestety nie wnosi wielu nowości. Dla niewtajemniczonych, G&W Gallery są zbiorami starszych gier Nintendo typu Game&Watch. Tym razem od początku można będzie wybierać z czterech graczy - Boxing, Donkey Kong 3, Mario's Cement Factory, Fire Attack. Po nabiciu wystarczająco dużych high score'ów pojawiają się na pewno inne – niestety, nie wiemy jeszcze, ile ani jakie. Każda będzie dostępna w starej czarno-białej wersji



(Classic Mode) jak i nowoczesnej, z oprawą godną 2003 roku (Modern Mode). Ważne, że przy tak wielu prostych mini-gierkach nie zabraknie trybu dla wielu graczy. Co więcej – do zabawy ze znajomymi potrzebny będzie tylko jeden kartridż! Premiera nastąpi pod koniec marca. ■

KRÓTKO I NA TEMAT

Już drugiego kwietnia ukaże się kolejna edycja szlagierowych wyścigów na GBA! THQ tego dnia ma zamiar wydać GT Advance 3: Pro Concept Racing. Będzie ponad dziewięćdziesiąt samochodów, które będzie można dowolnie modyfikować (pryczepność, przyspieszenie, prędkość maksymalna). Oprócz modeli seryjnych do zdobycia oddane zostanie wiele prototypów. Trasa ma być czterdzieści sześć. Nie zabraknie także trybu multiplayer i, co najważniejsze, baterijki do zachowywania stanu gry – wreszcie poprawiony zostanie podstawowy błąd poprzednich części.

Zielony, olbrzymi potwór, który przez całe życie jedzie na sterydach, czyli Hulk od Marvela zagości na małych ekranach naszych konsol. Będzie to typowa gra akcji wraz z elementami skakania i bijatyki. Prace nad udoskonaleniem tego tytułu wciąż trwają – zajmuje się tym Universal Interactive. Wydawca, Vivendi Universal Publishing, zamierza wydać grę w drugim kwartale bieżącego roku.

Długo oczekiwany, przede wszystkim przez fanów oldschoolowej Amigi, Wings wreszcie wszedł w fazę końcową produkcji, jak donosi Cinemaware. Pojawilo się kilka nowych informacji – wiadomo już o zawarciu w finalnej wersji równo dwustu czterdziestu misji i trybu multiplayer. Na premierze trzeba jeszcze trochę poczekać, bo do 2 maja 2003 – wtedy Metro3D zacznie rozprawdzać „Skrzydła” po całym świecie.

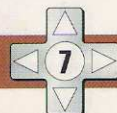
W trzy dni po pojawieniu się informacji o planach wydania Game Boy Advance SP, Triton Labs, producentu najlepszego i najbardziej wydajnego oświetlenia jakie do tej pory wyszło, After Burnera, ogłosiło obniżenie cen z 32\$ do 25\$ za sztukę! Ciekawe, czy obniżona zostanie też cena Illuminatora Pro? W końcu niedługo nie będą już potrzebne żadne bonusowe światełka (choćbyśmy - zobaczmy).

Sega ogłosiła rozpoczęcie prac nad następną grą z naszym ponaddwukowym, niebieskim jeżem w roli głównej – oczywiście dla GBA. Tym razem w łapska dostaniemy coś całkowicie odmiennego – tytuł Sonic Pinball Party mówi sam za siebie. Więcej informacji nie podano – wiemy tylko, że Japonia będzie grać już na wiosnę.

Tak namiętnie oczekiwana przez wszystkich kontynuacja Advance Wars dotrze do nas w trzecim kwartale bieżącego roku. Nintendo właśnie wypuściło garstkę nowych informacji o tej fantastycznie zapowiadającej się pozycji. Sam system walki pozostanie bez zmian. Dojdą jednak nowe rodzaje ładów, nowe jednostki, nowi bohaterowie oraz nowe misje.

Nowy Wario zapanuje na rynku w maju tego roku. Najprawdopodobniej nie będziemy mieli do czynienia z klasyczną platformówką, jak ostatnio. Tytuł będzie nosił nazwę Wario Ware. Więcej danych brak.

Uroczy chomiczek, o którym piszemy w tym numerze GBM (Hamtaro na GBC), spodobał się wszystkim tak bardzo, że i na GBA pojawi się Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak. Jak łatwo wywnioskować z tytułu, będziemy świadkami rozterek sercowych chomiczków. Konkretów na razie brak, ale czy te stworzonka nie są urocze?





KRÓTKO I NA TEMAT

Nareszcie pojawiły się screeny z Jet Set Radio na GBA. No i co, nie wygląda tak najgorzej, prawda? Miejmy tylko nadzieję, że grywalność będzie równie wysoka, jak na DC.



Są też nowe shoty ze Space Channel 5. Ulała trochę się skurczyła, bidulka, ale dalej nieźle wygląda. Wróżę tej grze wielki sukces – w wersji kieszonkowej będzie nawet zabawniejsza.



Kolejna dobra wieść dla strategów – poza Advance Wars 2 i Final Fantasy Tactics Advance będziecie mieli jeszcze co najmniej jeden gorący tytuł: Onimusha Tactics. Słowo Onimusha dobrze kojarzy się posiadaczom dużych konsol – dwie części serii były bardzo dobrze przyjęte. Jak będzie wyglądać taktyczna wersja samurajskiej miłocki? Dobrze. Raczej podobnie do FFTA – zarówno pod względem jakości i typu grafiki, jak i trybu prowadzenia rozgrywki. Ale to chyba nie wada? Niestety, na razie Capcom obiecał tylko premierę w Japonii i USA, o Europie ani słowa. Pociaszamy się myślą, że kupienie gry za oceanem nie jest aż tak kłopotliwe, jak mogłoby się wydawać.



Pierwsza część została nieźle przyjęta przez graczy i recenzentów (ocena w GBM: 7.8/10). Teraz LSP pokazało pierwsze screeny z drugiej części, noszącej tytuł CT Special Forces: Back To Hell. Powrót do piekła wygląda nawet lepiej niż część poprzednia, a co do samej gry – w dalszym ciągu jest to twórcze rozwinięcie tego, co wszyscy znają i kochają. Twórcze – bo tym razem da się łączyć dwie konsolki i grać razem z kolegą. Dwadzieścia poziomów w pięciu różnych miejscach, broń od pistoletów do miotaczy ognia i naprawdę szybka akcja – czego chcieć więcej? Daty wydania...



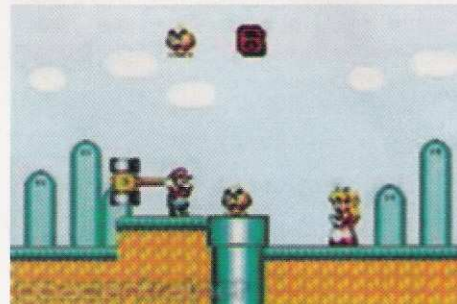
MARIO PARTY-E

Złap je wszystkie! A wszystkich 64!

W poprzednim numerze mogliście poczytać o nowym wynalazku dla Game Boy Advance o nazwie E-Reader, potrafiącym odczytywać gry zapisane na specjalnych, małych kartach – są one oczywiście odpowiednio tańsze od tych normalnych. Tym razem Nintendo wpadło na szatański pomysł, aby w ten sposób dystrybuować Mario Party. Do kupienia będą aż sześćdziesiąt cztery karty, każda z inną mini-gierką.



Grafika tym razem odbiega od reszty gier tego typu. Wcześniej były to bardzo proste wizualnie konwersje z Nintendo Entertainment System, teraz wszystko wygląda jak powinno. Cały zestaw w Stanach Zjednoczonych będzie dostępny 17 lutego. O Europie nic nie wiadomo – pozostaje więc import. Chyba czas odkurzyć zerwane znajomości z ciocią z Ameryki. ■



ULTIMATE BRAIN GAMES

Tak się kiedyś bawiono! Pobaw się i teraz!

D rugiego marca na rynku pojawi się pakiet dla ludzi lubiących pogłównokować nad najstarszymi grami. Telegames na jednym kartridżu umieści osiem klasycznych gier, przy których trzeba będzie na chwilę przystopować i pomyśleć. Grafika jest bardzo przejrzysta i solidna – developer zapewnia, że część lamigłówek obejrzymy w 3D, a resztę będzie można mimo dowolnie zoomować. W końcowym produkcie znajdzie się dziesięć różnych poziomów inteligencji konsoli – od kompletnego laika po wytrawnego mistrza. Nie zabraknie trybu multiplayer dla dwóch graczy. W myśleniu pomoże nam z pewnością muzyka – ma być to

godzinna dawka odprężającego ambientu! Ultimate Brain Games będzie samo zachowywało postępy w grze i statystyki, a od początku będzie można kierować jedną z ośmiu postaci lub stworzyć swoją dzięki wbudowanemu generatorowi. ■



K1 2002

Lepsze niż UFC na Dreamcasta?

P ierwego stycznia w Japonii ukazała się gra K1 2002. Za całą robotą stoi tym razem Konami. Wcześniej licencja była wykorzystywana w dwóch grach na PSX, niestety bardzo słabych. Pierwsze recenzje tego tytułu są bardzo dobre. Japończycy najbardziej cenią sobie olbrzymią dynamikę oraz dobrze przygotowaną grafikę. I nie można się tu nie zgodzić. Po screenach widać, że w tej pozycji drzemie prawdziwa siła – kolory tryskają na wszystkie strony, tła są piekielnie dokładne, postacie dopracowane... Jak przystało na licencjonowany produkt, znajdują się

prawdziwi zawodnicy, przedstawieni w karykaturalny sposób. Z ważniejszych trybów znajdzie się Career i Tournament dla 4 graczy. Pojawi się popularna ostatnio funkcja, polegająca na stworzeniu swojego fightera – zdecydujemy zarówno o wyglądzie, jak i cechach motorycznych oraz wachlarzu ciosów. Zagramy w trybach Team Battle, Grand Prix, Super Fighter i Training. Europejska premiera nie została potwierdzona, lecz po dużym sukcesie w Kraju Kwitnącej Wiśni jest ona wręcz nieunikniona – wszak większość wojowników pochodzi właśnie ze starego kontynentu. ■



POKEMON RUBY I SAPPHIRE

Nintendo wybiera nas – po raz kolejny. Czy nowe gry z serii Pokemon porwą nas tak, jak kiedyś zrobiły to Red i Blue?

Stworzona przez Nintendo seria gier z pokemonami jest jak dotąd jednym z największych cykli tego rodzaju. Mając na koncie pięć filmów wydanych w Japonii i sześć gier - licząc tylko te z głównej serii, jest tak popularna, że Nintendo zdecydowało się wypuścić na rynek specjalne edycje konsol - GameBoya Advance oraz Nintendo 64, tylko po to, żeby podtrzymać rozpoznawalność postaci z gier.

Jednak na przekór temu, że Pokemon jest największym hitem z konsol przenośnych od czasu pierwszej edycji Tetrisa, pierwsze informacje o wersji na GameBoya Advance pojawiły się dopiero w ponad rok po premierze konsoli. Dopiero na wiosnę 2002 usłyszeliśmy, że nowa wersja gry jest w produkcji i że pojawi się w Japonii przed końcem roku. 21 listopada to szczególnie dzień dla fanów serii - przynajmniej w Japonii, gdzie cztery lata temu właśnie w tym dniu odbyła się premiera wersji Gold i Silver, a w zeszłym - Ruby i Sapphire. Setki tysięcy graczy czekają na premierę - cała seria sprzedała się w ponad 100 milionach kopii na całym świecie. Ale co zobaczą, kiedy wreszcie włożą kartridż do GBA? Nazwy Ruby i Sapphire odnoszą się do nazw pierwszych części wypuszczonych poza Japonią - Red i Blue. Te skojarzenia mają za zadanie wyrobić w nas przekonanie, że chociaż gra odradza się na nowym systemie, to jednak wiele pozostało bez zmian, jak zwykle w przypadku kontynuacji. Nowe gry zaprezentują łącznie 351 stworków: 151 z Red/Blue/Yellow, 100 z Gold/Silver/Crystal i 100 nowych, stworzonych na potrzeby nowych gier. Niektóre z tych pokemonów



pojawily się w nowym, piątym filmie pełnometrażowym, którego premiera odbyła się jakiś czas temu w Japonii. Mimo to, bardzo niewiele wiadomo o stworkach - poza prawdopodobnymi imionami w wersji angielskojęzycznej oraz wymiarami nie wiemy prawie nic. Grafika w nowej wersji wygląda podobnie do tego, co widzieliśmy w poprzednich częściach - jest to trochę rozczarowujące. Po takich tytułach, jak Golden Sun, pokazujący ogromne możliwości graficzne gier RPG na GBA, wiele osób liczyło na coś więcej niż żywe kolory i trochę poprawione wizerunki postaci. Zwłaszcza walki wyglądają bardzo podobnie do tego, co znamy ze starszych gier, nawet pomimo różnic w prowadzeniu rozgrywki. Dają się jednak zauważyć pewne zmiany w wyglądzie gry, zwłaszcza jeśli mowa o efektach specjalnych. Podczas spaceru po piasku nasz bohater

zostawia ślady stóp, idąc nad jeziorem podziwia swoje odbicie w wodzie, a w każdych okolicznościach towarzyszy mu cień. Poza tym, warto wspomnieć o płynniejszej animacji, wyraźniejszych kolorach i odrobinę bardziej dopracowanych wizerunkach postaci. Nie jest to rewolucja, ale nie razi oczu brzydota. Do panteonu postaci doszło kilka nowych. Najbardziej godna uwagi jest trenerka ptci żeńskiej (obecna też w wersji Pokemon Crystal). Niestety, jak na razie nie wiadomo o żadnych zmianach w rozwoju fabuły w zależności od



ptci trenera, najprawdopodobniej różnica będzie zauważalna tylko w wyglądzie. Klasyczny trener-chopeczek też wraca - nie ma obaw, że wszyscy gracze będą skazani na wcielenie się w dziewczynkę. Poza tym, do wiadomości publicznej podano informację o trzech innych nowych postaciach. Dwie z nich to nowi trenerzy o nazwiskach Ojousama i Yamaotoko. Wszystko, co Nintendo ma do powiedzenia na ich temat to to, że są zamieszani w jakiś biznes. Jaki biznes to jest - nie wiemy. Trzecia nowa postać to profesor Odamak, który jest wielkim fanem aktywności fizycznej na świeżym powietrzu, zgodnie z informacjami od Nintendo.

Znane wszystkim Pokemon Center powraca, i dalej służy jako centrum operacyjne w grze. Gracz wciela się w głównego trenera, walującego się po świecie i walczącego z każdym pokemonem, jakiego napotka. Raz złapany, pokemon zostaje dodany do Pokedexu i można go wystawiać w walce. Jeśli nie wiesz, o czym mówię - wyjdź na chwilę i spytaj kogokolwiek.

Mechanika walk przeszła metamorfozę - teraz w walce dwa pokemony walczą przeciwko dwóm jednocześnie. Trener może używać swoich pokemonów jako drużyny tagowej podobnie, jak to ma miejsce w Robopon 2 Atlusa. Jak na razie nie wiadomo, czy określone kombinacje pokemonów dadzą dostęp do specjalnych ataków lub możliwości. Poza tymi różnicami, większość pozostaje

Nowa wersja Pokemonów na GBA miała być wspaniała, przełomowa, jeszcze lepsza - tak to przynajmniej przedstawiali specjaliści od PR z Nintendo. Co jednak mówią gracze?

Plusy:

- + Nareszcie na kartridżu można zapisać więcej niż jeden stan gry! Teraz pożyczanie swojego egzemplarza koleźce nie będzie wiązało się z lękiem o cenny sejw.
- + Koniec z walkami służącymi tylko nabiciu punktów doświadczenia - każda bitwa z dzikim pokemonem daje ich tyle, że większość czasu można spędzić na zwiedzaniu rozległych miast, rozwiązywaniu zadań i wsluchiwaniu się w całkiem niezłą, nareszcie, muzykę.
- + Mapa jest całkiem nowa i rutyna nie bierze góry nad rozrywką.

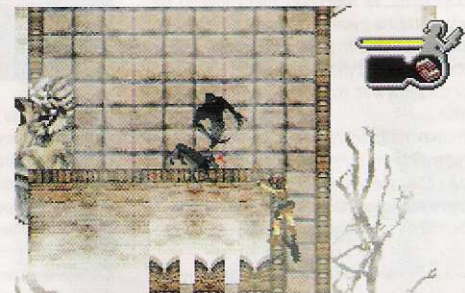
Minusy:

- Intro znów jest boleśnie długie - pojawiają się profesorki i gada, gada, gada... W tej chwili trudno byłoby znaleźć kogoś, kto naprawdę nie ma pojęcia o historii pokemonów i zasadach zabawy.
- Mechanika gry nie zmieniła się ani o jotę. Znow jest ośmiu trenerów i megaboss do pokonania, znow jest banda tych złych, znow jest setka nowych stworków. To zabawne i wciągające, ale czy nie pora na lekką odmianę?
- Nie można przenosić swoich pupilków ze starszych wersji gry. To boli.

Czy zatem warto czekać na Ruby i Sapphire? Na to pytanie nie ma jednej odpowiedzi. Każdy musi zdecydować sam.

niezmieniona. Podstawowy cel gry, czyli zbieranie potworków, był takim sukcesem dla Nintendo w ostatnich sześciu odstonach, że nie należało się tu spodziewać zmian. Być może nie przyciągnie to nowych fanów, ale to pewniak, który podtrzyma zainteresowanie obecnych fanów i nareszcie da hardkorowym pokemaniakom coś konkretnego, w co można pograć na ich GBA.





TOMB RAIDER THE PROPHECY

Kochany Świąty Mikołaju, wiem, że ten list jest spóźniony, ale ja już nie mogę. Czuję się koszmarńczo i nawet trzy dni na zakupach niczego nie zmieniły. Tak dalej być nie może. Ale zacznijmy od początku, kochany Mikołaju. Otóż nazywam się Lara Croft...

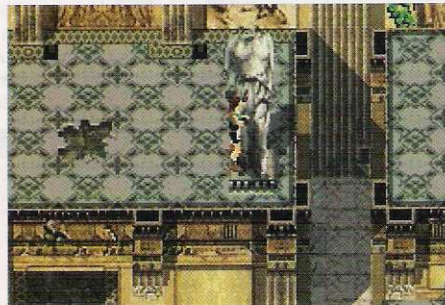
Nazywam się Lara Croft i wszyscy się ze mnie śmieją, ale nie będę pisała dlaczego. Pewnie Mikołaj wie: „Z przodu dużo, z tyłu dużo, a w środku pusto”. Tak wcale nie jest! No, ale nic to. Ja w sprawie gwiazdkowego prezentu. Bo wiesz Mikołaju, wymarzyłam sobie taką fajną grę. Z sobą w roli głównej rzecz jasna. I chciałam napisać, jaka to by miała być gra, żebym była najszczęśliwsza pod słońcem. Wiem, że już pora prezentów minęła, ale pewnie wy się tam teraz strasznie nudzicie, prawda? No więc najbardziej bym chciała, żeby to była gra na jakąś ręczną konsolkę, a najlepiej na GameBoy Advance. Bo wtedy wszędzie bym ją mogła ze sobą zabrać. Chciałabym też poszukać w tej grze jakichś dziwnych przedmiotów. Ostatnio miałam w krzyżówce: „Księga Ezechiela”. To brzmi wystarczająco tajemniczo. Nie wiem co to robi... Pewnie jakąś magię uwalnia. W grze nie musi być do końca wyjaśnione. Byłabym miała czego szukać. No i jeszcze poszukiwałabym jakiegoś cennego kamienia – żeby nie było, że ja tak z książkami jakimś głupimi latam. Bo ja tak w ogóle, to się raczej interesuję dobrą muzyką, tańcem i sportem. A kamień musi być gustowny, najlepiej czarny, bo mi pasuje do bluzki. Aha! No i chciałabym w tej grze jakoś wreszcie wyglądać. Wiesz, Mikuś – nie jak jakaś kupka pikseli, tylko żebym

miała śliczny warkocz i bluzeczkę. Bo znudziło mi się już, że wyglądam jak Prince of Persia na balu dla przebierańców. A jeszcze do tego poproszę kilka dodatkowych klatek animacji. Bo wydaje mi się, że do tej pory w grach na GameBoya Advance ruszałam się jak świnią na szczudłach. Trzeba było mi wózek inwalidzki dać od razu, pacany! Przepraszam, to nie do Mikołaja. Tak z kilkaset klatek animacji, byłoby super. Żeby mi się wszystko ruszało jak trzeba. Wie, Mikołaj o czym mówię? Bo tam na tej północy, to chyba nie wszystko zamarza, nie (hiiiihii)? Słyszałam, że dobre efekty daje przenoszenie modeli trójwymiarowych do grafiki GameBoya Advance. Wrzuca się ich kontury w dwa wymiary i wyglądają bardzo naturalnie. I cień można dzięki temu w czasie rzeczywistym też... No wtaaaaaśnie! Cień! Gdyby cień był taki jak prawdziwy! I za mną się przesuwał (jak to cień)! Ależ to by było cudownie! No i koniecznie rzut musi być izometryczny. Wiesz, taki pod ukosem. Żebym widziała, co jest za rogiem. Ale jednocześnie, żebym cały czas wiedziała, gdzie mogę skoczyć, rozumiesz? Żeby było to widać. ładnie i wyraźnie! Żebym się nie gubiła jak głupia i nie latała bez pomysłu, gdzie tu można jeszcze wejść. Z drugiej strony rozumiem, że to GameBoy Advance i trudno będzie zrobić tak, żeby ciągle się coś nowego

działo. Przecież ja cudów nie oczekuję! Mam tylko ładnie wyglądać! Czy tak wiele wymagam? Prawda, że nie? Ale super by było, gdyby były takie wstawki jak z dużych konsol. Że ta kamera gdzieś wędruje, że pokazuje jakieś dalsze fragmenty plansz, poziomów. Że nagle jest odjazd kamery i widać wszystko z daleka. Żeby taka dynamika była fajna tego wszystkiego, wiesz. Żeby była akcja i aż przyjemnie było na to wszystko patrzeć. To by było cudownie. I wiesz, mogą się powtarzać jakieś tam tekstury (kolejne trudne słowo z krzyżówki), ale nie za dużo. Żebym się nie znudziła za szybko. Tak trochę niech się tylko powtarzają. Bo wiesz, Mikuś. Ma być przede wszystkim klimat. Ma być tajemnica i poszukiwanie zaginionych, prastarych skarbów. Chwytasz? Tak na maksa! Żebym... Och! Aż czuła ten ziąb starych świątyń, lochów... Łapiesz? Żeby było i trochę w śniegu. Jak się skradam po kolana w białym puchu. I wiatr musi wiać! Szuuuu... I tu nagle, z mgły wynurzają się prastare ruiny. A ja tam wchodzę... W tę ciemność. Zmurszałe kamienie,



Akolici nie dość, że potrafią się teleportować, to jeszcze rzucają ognistymi kulami. Ciężko o coś bardziej irytującego.



Nie wiem, co Ty tam robisz, Laro, ale odejź natychmiast od Pana. To, że cie nie może zobaczyć, nie znaczy, że możesz sobie tak folgować.-

Witam, Laro.

Witam, Laro. Specjalnie na Twoje życzenie przesyłam grę, która spełnia prawie wszystkie wymagania z listu. Jest tyle poziomów ile chciałaś, ale dość szybko się je przechodzi. Właściwie przeszedłszy je raz, nie będzie sensu grać po raz drugi. Poza tym - z tymi wrogami nam nie wyszło. Pojawiają się monotonnie często i wciąż tacy sami. Trudno - nie dało się nic zrobić. Pacanom z Polski podesałem bombę w prezencie, ale bądźmy uczciwi, ta gra nie zasługuje na więcej, niż osiem i pół. Tak ją pewnie oceniła. Następnym razem postaramy się bardziej. Trzymaj się ciepło, Laruś. Aha, dorzucam jeszcze parę obrazków z gry do obejrzenia.

Pozdrawiam
Św. Mikołaj

PS: Elfy dosyłają kamerkę do GameBoya Advance i proszą o kilka ujęć z plaży. Najbardziej rzuca się taki jeden nowy. Nie wiem czy znasz, nazywa się Link.



Spektakularna walka w krypcie. "Już był w ogródku, już wital się z gąską", ale zapobiegła wszystkiemu... Kto?



Tu znów pojedynki z eterycznymi przeciwnikami. Ci robią naprawdę straszliwe wrażenie. Fajnie.



A tu śnieżne klimaty. Stare ruiny skryte pod pokrywą lodowca. Klimatyczne, że hou hou... Jak to mawiają Mikołaje.

tajemne przejścia i dzikie bestie w środku. Albo wielkie, zapomniane ruiny w środku dżungli. Z lianami i gąszczem porastającym wszystko! Tak ze dwadzieścia osiem poziomów byłoby najlepiej. Trzy wielkie krypty by to mogły być i musiałabym je zwiedzić. Wiem, wiem, Mikus, że to GameBoy Advance... Ale, żeby to się dało zrobić najpiękniej, jak się tylko da na tę konsolkę! Żeby ta gra miała najlepszy klimat ze wszystkich! Aha! Mówiłam „Szuuu”. No właśnie. Żeby dźwięk też był niezły. Jak założyć słuchaweczki, to rewelacja. Jakiś ambiencik, coś... Ale normalnie i ten wiatr, i kroki, i bestie, i wszystko ma być słychać. Ależ by było super! Sądziś, że się uda? Mik? No i jak tam będę chodzić, to mogłabym poznać jakiegoś faceta fajnego. Takiego, jak Brad Pitt. Ale bez brody musi być. Albo nie! Bez Brada bez brody. Nie chcę nikogo spotykać. Mam być sama. I jakieś bestie do pokonania. Mogą być wilki, albo szkielety. No i one będą tak na mnie lecieć... Hmm... A może ten Brad by na mnie poleciał? Nie.

Jednak nie. Więc wilki będą mnie atakować, a ja muszę koniecznie... Uważasz? Koniecznie muszę umieć skakać z fikołkiem i strzelać do nich od razu. Tak! To by było coś! Mogłabym przeskakiwać nad nimi i strzelać! I do tyłu skakać, i do przodu, i na boki! A celownik sam się ustawia. Ale czym ja bym mogła strzelać?... Więc tak. Na pewno muszą być pistolety, bo ja zawsze je mam. Do tego musi być karabin. Uzi najlepiej. Da się? Bo jak coś szybko nie strzela, to nie ma zabawy. No i jeszcze co najmniej jedna broń, żeby było tak tajemniczo, nie? Na przykład złoty pistolet. Święty Złoty Pistolet? Co? Głupio brzmi? Eee tam. Po angielsku wszystko brzmi ładnie. „Uuups znowu to zrobiłam” też niby guupio, a po angielsku jak ślicznie.

I ten izometryczny rzut musi być taki, żebym sobie z tym bez problemu poradziła, kapewu? Celowanie bez problemu. Zanotuj to sobie tam gdzieś, Mikus. Dodatkowo poproszę, żebym mogła robić fikołki, jak przeskakuję nad przepaściami i żebym mogła wisieć na rękach i tak się przemieszczać nad urwiskami. A od czasu do czasu, żeby była zjeżdżalnia. Dzięki niej mogłabym uciekać przed wrogami, albo skracać sobie drogę. Klimacik po prostu taki, że hej! No i wiesz. Jak ma być tajemniczość i w ogóle, to chciałabym, żeby akcja się tak rozwijała niemrawo, aż tu nagle bum! Niby na początku, to ja szukam jakichś zwykłych ksiązek, czy kamieni, a potem okazuje się, że to jakiś niesamowity artefakt i kiedy wszystkim wydaje się, że już wiedzą co dalej, nagle zmiana akcji. Żeby byli jacyś kapłani niesamowici, żebym mogła walczyć z magią! O! Z magią! Bo ten Chory Portier, czy jak mu tam, zaczyna mnie już denerwować. Symbolicznie wklepałabym jakimś czarownikiem. Tak! Lara, pogromczynie magii. Super.

No i nie wszyscy przeciwnicy muszą być mądrzejsi ode mnie. Część z nich, jak psy, czy szkielety, może być ćwierćmózgami zupełnymi. Powinno dać się ich wykiwać jednym zwodem i schowaniem się za róg. Ale tacy na przykład magowie, to już nie powinni być za głupi. Żebym mogła się czymś pochwalić, jak ich wykończę. Najlepiej, żeby na przykład teleportowali się za mną, jak będę uciekać. A co tam! Trudno będzie, ale dam radę! Czyli tak podsumowując. Chciałabym, żeby to była najlepsza gra na GameBoya Advance o moich przygodach. Najbardziej zależy mi na tej tajemniczości. Żebym podczas gry odczuła tę tajemniczą atmosferę, żeby naprawdę było strasznie. Tak jak w Indianie Jonesie. Tu cię wilki atakują, tu musisz szybko przebiec i skakać. Za chwilę jakiś wodospad. Tu jestem w klimatach Alaski, a za chwilę Starożytna Grecja i Atlantyda. Tajemnicze rytuały i akolici przyzywający demony.

Hordy wilków, które mnie atakują, a ja muszę zwięzać ile sił w nogach. Nadążasz, Mikus? Taka to ma być gra właśnie.

Absolutnie to nie może być nudne. To musi być taki tytuł, żeby się nie kręcić w kółko. Znaczy byłoby super, gdyby zawrzeć w tym wszystkim nieco więcej puzzli. Skoro będę mogła biegać teraz więcej w poziomie i przez to scenerie staną się bardziej wiarygodne, klimatyczne, to rozwiązałabym sobie coś od czasu do czasu, co? Może być? Taki płaski teren daje wiele możliwości przeciwieństw. Tak jak było w pierwszych częściach Raidera na PC. Ten sam rodzaj przyjemności. Sądziś, że da się uchwycić? Byłoby rewelacyjnie. Jeśli tak, to byłaby gra na dziesiątkę, nawet w tym małym gameboyowym magazynie w Polsce, w którym recenzenci piszą głupie recenzje (potłóćcie się i lyżką się okopcie, bałwany! A zwłaszcza ten Pączetto, czy Pinoczetto...).

Z uszanowaniem,
Lara Croft



Bombastyczny atak w pełnej krasie. Ależ ten GBA ma możliwości, coś wspaniałego!



Krwawych rytuałów nigdy za mało, jak mówi stare przysłowie wykletego mnicha. Mroczna jest ta gra, oj mroczna.



Tutaj jeden z akolitów Ezechieła składa się do rzucenia czaru. Nie za wiele Ci energii zostało, Laro.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Eidos
Gatunek: Przygodowo-
zręcznościowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Bardzo ładna – wyraźna i dopracowana. Czasem pada śnieg, czasem jest widnieć, a czasem – ciemniej. Panowie z Eidos – brawo!

DŹWIĘK

Rewelacyjny. W zasadzie można się zająć tylko słuchaniem. Czy jest przewidziane wydanie ścieżki dźwiękowej?

GRYwalność

Za pierwszym razem – duża. Zróżnicowane poziomy, dużo wrogów.. Niestety, kiedy już ukończy się grę, nie bardzo jest do czego wracać.

8.5

71



CRASH BANDICOOT 2 N-TRANCED

Crash uderza po raz kolejny ... Czyżby decydujące starcie?

Nieformalna maskotka starego, pierwszego PSX - przebiegły i zakręcony Crash po raz kolejny pojawia się na rynku. Po pierwszych dwóch, jakże przełomowych i zabawnych grach na konsole Sony, producenci gry zdecydowali się na przeniesienie kolejnych przygód futrzaka także na inne konsole - w tym GBA. Niestety, jak to w życiu bywa, kolejne odstony przygód nie dostarczały już takiej frajdy graczom jak pierwotne. Można śmiało zaryzykować twierdzenie, iż ostatnią dobrą grą był Crash Team Racing na szaraka. Crash Bandicoot 2 N-Tranced to kolejne wyzwanie dla każdego fana rozbijania różnego rodzaju skrzyń, skakania po głowach różnego rodzaju przeszkadzajek - normalny platformerek, będący powrotem do źródeł serii. No, może nie taki znowu zwykły - standardowy i ... krótki. W grze zawarto 22 poziomy (a właściwie 17 i 5 plansz "złych" bossów) plus podetapy bonusowe, odkrywane w czasie przechodzenia kolejnych światów. Tak więc dla wymagającego fana Crasha zabawa będzie bardzo ograniczona. Historia jest banalna - zły i okrutny ludzik chce zapanować nad światem, przy pomocy swoich niecnnych wynalazków. Tylko jedna osoba może mu w tym przeszkodzić. Zgadnij kto - oczywiście Ty. Graficznie gra prezentuje się bardzo dobrze, śmiało może konkurować z opisywanym na łamach Yoshi's Island - efekty pseudo-trójwymiarowe, jak na przykład ucieczka na desce przed ścigającym nas rekinem, robią wrażenie. Wszystko aż mieni się kolorami, zwłaszcza poziom "egipski" - można nawet dostać oczopląsu. Tła są bardzo ładnie wykonane, zawierają wiele detali. Niestety,

zdarzają się i graficzne potworki, jak choćby małpy w poziomie drugim, które uświadamiają, że osoby odpowiedzialne za wykonanie postaci powinny trochę bardziej przyłożyć się do swoich obowiązków. Poziomy są także zbyt krótkie - jeżeli masz sprawne palce, to każdy z nich przejdziesz w czasie krótszym niż 5-7 minut.

W parze z oprawą wizualną idzie muzyka, która bez dwóch zdań jest najlepszą częścią składową tytułu - gdyby jeszcze popracować nad jej większym urozmaicheniem i "kolorytem", byłoby wspaniale. A tak, po pierwszych ochach i achach, przychodzi coraz większe znużenie. Może kolejnym krokiem w rozwoju gier na GBA powinno być dodanie jakichś krótkich komentarzy wygłaszanych przez bohaterów w miarę postępów bądź ich braku (np. nagminnego wpadania w bezdenną otchłań czy skrzynie z dynamitem)? Moim zdaniem, byłby to znakomity pomysł.

Wyżej wymienione cechy byłyby jednak bez znaczenia, gdyby szwankowała najważniejsza cecha - grywalność i kontrola nad poczynaniami Crasha. Na szczęście autorom udało się wybrnąć praktycznie bez wpadek. Gra jest płynna i szybka, kamera nadąża za każdym krokiem wykonywanym przez tytułowego bohatera. Jest jednak jedno "ale": chodzi mianowicie o niezbyt dopracowany system skoków. W momencie wybijania się kamera traci płynność i przez to, zdawałoby się proste do wykonania skoki trzeba poprawiać, nierazdko tracąc po drodze cenne życie.

Jeżeli na ferie udajesz się w długą podróż kolejną lub



Poziom egipski - mój ulubiony. Spójrzcie tylko na bogactwo detali na ścianach. Przez chwilę można się poczuć, jakbyśmy braли udział w nagraniu programu naukowego dla kanału Discovery.



Dżungla zamieszkała jest przez brzydki jak noc małpy i różowych wielkoludów pijących wodę ognistą. Szybki wierek skutecznie odrzuca przeciwnika i umożliwia dalszą penetrację poziomu.



Poziom perski - niestety, tym razem nie dojdzie do handlu dywanami. Ich producenci opatentowali model latający, z którego także i Crash będzie mógł później skorzystać. Substytutem latających dywanów są unoszące się platformy, stanowiące windy do bonusowych poziomów w obrębie plansz.

autobusem - kup tę grę. Zanim się obejrzyysz, już ją skończysz (bez zebrania wszystkich diamentów). Właśnie dlatego oceniam ją jako "średnią" - jest po prostu za krótka. Później zapewne znajdą się amatorzy Crasha skłonni wymienić się na nią za inny produkt przeznaczony dla GBA. W dziedzinie platformówek dalej króluje SMA3: Yoshi Island.

Majkel



Czy to Silversurfer? Nie - to Crash, surfujący dzielnie przed atakującym rekinem (pletwa grzbietowa widoczna na dalszym planie). Nie ma strachu - nie z takich opresji wychodzi się w tej grze.



Zły i podstępny następcą francuskiego Fantomasa marzy o królowaniu na świecie. Kto mu przeszkodzi i pokrzyżuje plany? Odpowiedź jest prosta - MY gracze!



Poziom z klatką-kulą znaną z filmów o pilotach i astronautach. Sterowanie jest banalne, chociaż należy uważać na wszelkiego rodzaju pochylniach. Nie zawsze warto podążać za strzałkami - po bokach głównej ścieżki także znajdują się skrzynie.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Universal Interactive
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Bardzo kolorowa i miła dla oka, czasami barwy aż klują w oczy i należy zrobić sobie chwilę przerwy od grania.

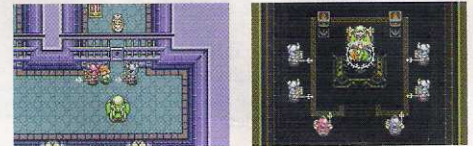
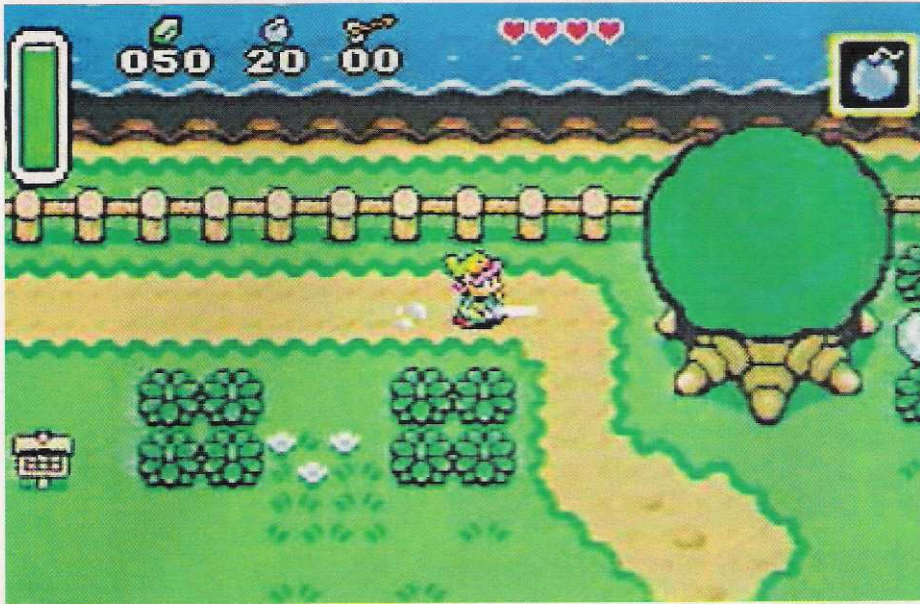
DŹWIĘK

Miły przez pierwsze poziomy, później robi się natarczywy i nieznośny. Efekty dźwiękowe bardzo dobrze dobrane do gry.

GRYWALNOŚĆ

Grubo powyżej średniej - prócz klasycznej platformówki czekają na nas miłe przerywniki zręcznościowe - mnie najbardziej przypadł do gustu motyw z toczącą się klatką-kulą. Opcja multiplayer przedłuża czas zabawy.

6.5



1. Śliczny jest nawet ekranik do ładowania gry. A jak ładnie wyszedłem! 2. A tu uwięziona księżniczka. Jej właśnie idę na ratunek. Strażnicy wiodą też jakąś niezłą panienkę. 3. A tu krwawy rytuał. Zapamiętajcie - tak właśnie robi się z dziewczynkami, żeby potem poszły za wami do domu.

LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Nowa Zelda na GBA! Nowa Zelda na GBA! Nowa Zelda...

Pewnego wieczoru usłyszałem pukanie do drzwi. Otwieram – pusto. Myślę sobie: „Pewnie jakieś żarty, albo złodzieje sprawdzają, czy jestem w domu”. Już mam zamykać, kiedy spoglądam w dół. Na progu stoi niewielka postać w zielonym kubraczku i szpiczastym kapturze. „Mogę wejść?” – piszczy. „Link?!...” – krzyczę – „Jasne! Zawsze!” – Rozglądam się czy nikt nas nie widzi i wpuszczam go do środka. Siedzi przy herbacie. Link zapadł się w moim bujanym fotelu i fika nogami.

– To co – zaczyna. – Recenzje masz pisać. – Skinąłem głową. – Przyszedłem, żeby cię agitować. Bo wiesz... To ma być dobrze oceniona gra, chwytasz, ziomku? Pewnie, że chwytalem, ale czemu się nie podroczyłeś? – Trzeba było kumpi w dresach podestać. A tak, to wiesz... – udaje, że marudzę. – Poza tym co to za gra? Przecież ona już z dziesięć lat ma. Na SNESA wyszła i od tamtego czasu wcale się nie zmieniła, to jest jakaś krzywa opcja, stary...

– Hola! – Link macha mi przed nosem mieczykiem. – No to, co? Dziś sam jestem dziadkiem, ale kiedyś, kiedy byłem młodszym, to i przygody lepsze były. Naprawdę. Wyobraź sobie, że zły czarownik Agahnim porwał kilka eleganckich babeczek. No i ja rzucam się za nimi, przedzieram przez napakowany pułapkami i puzzlami zamek, tnę, co się rusza. Główni... Jest super!

– Chyba sam w to nie wierzysz – przerywam mu. – Widywałem już takie gry. Wleczesz się setkami komnat tylko po to, żeby pacnąć jakąś dzwignię... Nie obraż się, ale to pada jest.

– A widzisz – mówi Link dumnie. – Bo nie grateś chyba w A Link to the Past! Giereczka jest miodniusia jak spizarka księdza proboszcza. Po pierwsze pochodzi jeszcze z

czasów, kiedy nad grami zarywało się noce i dzień! Tu naprawdę puzzle logiczne potrafią wciągnąć. Wiem, wiem, ty byś pewnie tylko...

– No, no... – przerywam mu. – Nie unoś się. No, dobrze założyłem, że jest zabawy na dwadzieścia godzin. Może nawet trzydziści. I stopień trudności jakiś wreszcie dobrany do inteligencji graczy. I scenariusz ciekawy... Ale grafika?

– Ha! – Link staje na fotelu i skacze na nim pod sam sufit. – Grafika nie jest



ważna, człowieku! Bo jakie tam są super przejścia! Brachu! Możesz przechodzić między uniwersum światła i ciemności! żeby zrobić niektóre rzeczy trzeba przenieść się z jednego świata do drugiego, równoległego! To jest po prostu rewelacja! Stary! Cóż... wierzę mu. Gałem i to prawda. Przygody naprawdę pomyślane tak, żeby gracza

zmiażdżyć. Kawal świetnego pomysłu wsadzonego w grę. Tymczasem Link przeskoczył z fotela na wersalkę i skacze dalej.

– A bossowie? Staaaaary! Są chyba najlepsi w całej serii! Co jakiś czas trafia się co cięższy orzeszek do zgrzylenia, ale damy immm raadęęęę – intonuje, machając w powietrzu mieczykiem.

– Dobra, dobra. Nie unoś się tak – próbuję go usadzić zanim porysuje mi ściany. Niestety – elfie ostrze zsuwa się po moim ręku i kaleczy paskudnie.

– O, żesz ty... – polykam przekleństwo i pędzę w poszukiwaniu apteczki. Link jest tuż za mną.

– Oj, przepraszam... Chcesz podam ci kody na nieśmiertelność?

– Nie chcę – odburkuje, owijając sobie rękę opatrunkiem. – Masz za swoje. Tyle walk w całej grze, a ty jeszcze nie umiesz machać tym żelaztem? Tyle kombosów, które można potem przenieść do trybu multiplayer! I teraz wyszło. Przyznaj się – miałeś dublera.

– Umiem za to efektownie krzyczeć! – elf wyraźnie mnie ignoruje. – Haiiia!

– To zupełnie jak u nas w sejmie – dodaje do siebie. – Ano właśnie! Dźwięk przecież jest poprawiony, a ty nic nie przypominasz!

– No, no, no! Całą grę wreszcie się drę! Rewelacyjnie to wyszło autorem muszę przyznać. Bo tak w ogóle poza tym, to niewiele się zmieniło. Ale gra jest super.

– Fakt – kwituje. – I pewnie bym jej nie kupił, gdyby nie

dodatek „Four Swords”! Ależ to jest cudowne! Link ziewnął.

– No coś ty! – krzyczę prawie w niebogłosy. – Four Swords to rewelacyjna sprawa! Nie podoba ci się? Elf odchrząknął.

– Widzisz... Czulem się jak debil grając w czterech kostiumach, z dublerami. Wiesz ile to powtórek? Ile dogrywek? Ile wszystkiego?... I za każdym razem poziomy generują się losowo.

To straszne!

– Nie żartuj! Wypadłeś świetnie! Four Swords jest przecież dodatkiem do A Link to the Past i trybem





multiplayer dla dwóch, trzech, albo czterech graczy! Musiało cię być nieco więcej. Ale efekt jaki!

- No właśnie... jaki?
- Jak to jaki? Zupelnie nowy silnik gry! Przepiękna grafika! Cudownie to wszystko wygląda! No i, kurczę... Przechodzisz Zeldę specjalnie zaprojektowaną do przełączenia z kumplami! To jest dopiero przygoda! Śmigasz...

- Czekaj, czekaj... - Przerwał mi elf. - Ale po co tyle zachodu? Tłumaczyłem im - gra już jest gotowa. Sprzedajcie w sklepach to, co mamy i już. Ale oni nie.
- No i dobrze! - włóż na wersalkę. Energia mnie rozpięra. Muszę poskakać. I skaczę. - Jak by to wyglądało! To niepodobne do Nintendo! Oni są po prostu tytunami pracy! Musieli dodać coś nowego i dodali taki brylantki! Przecież w to gra się rewelacyjnie! Spraszasz sobie znajomych i razem brniecie przez kolejne jaskinie, zamki... Cudo!

- Razem jak...
- No, no! - nie przerywam skakania. Zaczyna mi się robić niedobrze. - Nawet bossowie są rozpisani na kilka osób. Można ich zachodzić, można kombinować taktyki. To jest dla mnie rewelacja! Prawdziwe RPG!

- Tak, wiem. Łamiągłówni też są na kilku graczy. Jeden ich nie otworzy. I co? To niby takie rewelacyjne?
- Rewelacyjne? - Zdecydowanie jest mi niedobrze. Przystaję i siadam. - Tak! Tryb pomagania sobie w grach jest super! Grałem ze znajomymi i po prostu utkneliśmy przy kieszonsolkach! Graficzny cudzik, dźwiękowo też... To jest idealny produkt! Naprawdę! Nie masz się czego wstydić.

- Wiesz... - elf zaczął się przekonywać. - No i podobno można podłączyć do konsoli GameCube.

- Ano widzisz. Oczywiście, że można. Kiedy na Cube'a będzie Legend of Zelda: The WindWaker, będzie można podłączyć GBA ze skończoną grą Link to the Past i uzyskać jakieś bonusy! I do wersji na GBA też!

- Nom. Będzie można. Heh... Nawet jak się skończy tę wersję na GBA, to też będzie można...

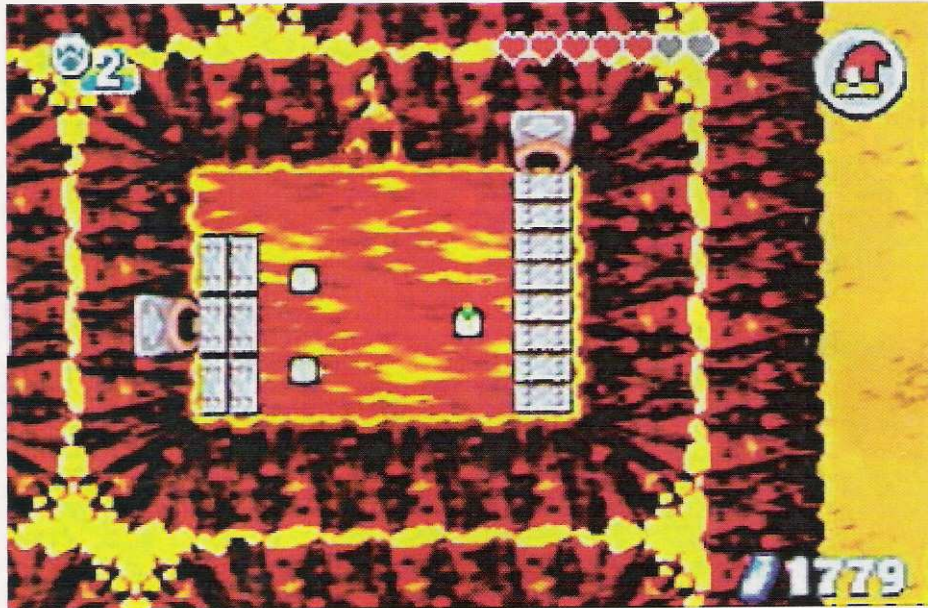
- Tak. A dokładniej: kończąc Four Swords, będziesz miał możliwość pogrania znowu w Link to the Past. Odkryją się tam mianowicie lokacje dostępne tylko w wersji na GBA. Nie było ich wcześniej w wersji SNESowej.
- Naprawdę? Tego nie wiedziałem... To może być w takim razie rzeczywiście fajna gra.

- I jest! Szkoda tylko, że do grania w tryb wieloosobowy potrzeba tylu cartów, ilu jest graczy... ale trudno. Jest warto. Naprawdę. To jest zupełnie coś nowego! Nie było jeszcze takiej rozgrywki na GBA!

- Zachęcaj mnie dalej - elf był wyraźnie zainteresowany.
- Ale jak?... Acha! No więc wyobraź sobie, że w Four Swords będą też regularne bitwy! Po kilku przeciwników wychodzących na raz, a ty z kumplami siedzisz i tniesz na ślepo! Jak we Władcy Pierścieni...

- Nie wypowiadaj przy mnie tej nazwy.

- W porządku... Jak nigdy dotąd! Dostownie jatka! Innymi słowami tam wszystko będzie! Spraszasz sobie znajomych i dajecie czadu. Ktoś może się specjalizować w rozwiązywaniu puzzli, inni w



walce. Wpadacie do jakiejś lokacji, trzech broni puzzla przed hordami potworów, a jeden go rozwiązuje. Albo dwóch tu i dwóch tu. Superanko! Wierzysz mi? Link był wyraźnie usatysfakcjonowany.

- To naprawdę nieźle brzmi. Dzięki. Uwierzylem w siebie - wstał z fotela i ruszył w kierunku drzwi. - To ja będę już leciał. Zaraz zwieje mi ostatni autobek.

- Już? Tak szybko? - tu mnie zaskoczył. - Herby nie dopileś i może obrazki mi pomożesz opisać, co? Zgodził się. Chwilę jeszcze gadaliśmy przy opisywaniu obrazków, aż w końcu podniósł się z fotela.

- To leć. - Ledwie jednak drzwi się za nim zamknęły, znów rozległo się pukanie.

- Lara? - pomyślałem głośno. Jeszcze tylko tę recenzję miałem do napisania.

- Gdzie?! Otwieraj! - dał się słyszeć krzyk zza drzwi. - to był Link.

- Zapomniałeś czegoś? - otworzyłem.

- Gdzie Lara?

- Nie twoja bajka, Link. Za mały masz mieczyk - potrafię być złośliwy. - O co chodzi?

- Bo zapomniałem spytać. Co postawisz tej grze?

- Widzisz... Sądzę, że dyche. Dostajesz dwie gry w jednej. Jedna co prawda

niecico uboga graficznie, ale ma fajny scenariusz. Druga grafiką nadrabia z nawiązką. Mnóstwo ciężkiej pracy autorów w tym widac.

Dźwiękowo - nieźle. Wreszcie krzyczysz coś, Link. No i grywalność nie do opisania. Dla miłośników starej szkoły jest Link to the Past, a dla kilku graczy Four Swords. Dla mnie genialny produkt dostownie. Nie ma prawa się znudzić. No i jeśli ktoś ma

GameCube, to przeszedłszy grę na milion sposobów, odkurzy GBA, kiedy ukaże się

WindWaker. Pasuje?

- Tak.

Czuje się spokojny. - Link odwrócił się na pięcie i wskoczył na poręcz.

- No to narkaaaa - zaintonował zjeżdżając okrakiem.
- Uwważaj - krzyknąłem za nim. - Na parterze, na środku poręczy jest przymocowana kulka, żeby dzieciaki...
- Iiiiiiiiiiaaaaaaiiii - dobiegło mnie z dołu. Widać nie usłyszał. Szybko zamknąłem drzwi.

Link&Pocketto.



Tu się zaczyna cała heca z czterema mieczami. Już za chwilę będzie mnie czterech!



A tu mój ojciec wyrusza na samobójczą wyprawę. Jeszcze wrędy nie wie o tym, że będzie ona samobójcza.



Świat nie jest najpiękniejszy, no ale pamiętajcie, że ucharakteryzowany jestem na młodszego o dziesięć lat!



A tu mapa całego świata. To wszystko musiałem przejść... Uch...

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: Przygodowo-zręcznościowa
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Link to the past graficznie średni, ale Four Swords - rewelacyjny. Gra jest przepiękna.

DŹWIĘK

Doskonały. Wyraźny i ciekawie pokomponowany z akcją. Link nawet coś krzyczy!

GRYWALNOŚĆ

Nie do opisania. I dla samotników i dla kilku graczy. Bezwzględnie polecamy!

10



HE-MAN AND THE POWER OF GRAYSKULL

Na potęgę Posępnego Czerepu, jestem He-man...

Erm, to ja. Pamiętacie mnie jeszcze? Wróciłem. Taa-daa!!

Ale tym razem nie na ekrany kilkunastocalowych telewizorów, tylko na taki malutki – od GBA. I muszę Wam powiedzieć, że czuję się tu całkiem wporo. Dali mi nawet taki tytuł Masters of the Universe: He-Man Power of Grayskull. Niezły, co? Moim zdaniem, im dłuższy, tym lepszy. Ale nie tylko tytuł. Bo widzicie, od czasu kiedy awansowałem na stanowisko zbawiciela świata, noszę ze sobą, taki błyszczący, długi miecz. A na plecach tarczę, bo od małego zwykłem biegać z gołą klatką. A wiadomo, ostatnio trochę wieje, więc lepiej uważać. A jeśli chodzi o wiatr, to czuć w nim wyraźnie smrodek Szkieletora. Ten anorektyk ostatnio trochę już przesadza i jak zwykle to ja muszę pokrzyżować mu plany.

Wróżka mi mówi, że przemierzę trzynaście różnorodnych krain. Stoczę wiele walk, pociacham wrogów mieczykiem, polatam, pojeżdżę na wiernym kociaku i postrzelam. Czy nie uważacie, że moje przygody będą nad wyraz ciekawe? Spójcie tylko, jak ładnie wyglądam w tym rzucie izometrycznym, a jak zgrabnie się poruszam. Potrafię zadawać różne ciosy, skakać i blokować. Głowę też mam nie od parady. Czasami znajduję jakiś klucz i później go wykorzystam. Czego chcieć więcej o życiu? Może jakiś super efektowy wyciągniętych z GBA? Eee, Eee, nie trzeba. I bez tego wiem, że polubicie mnie i moją grę. No, nie ma się już na czym zastanawiać. Skończyliście LOTR: TT i kochacie takie klimaty, to nie macie już chyba wyboru.

Anek sez:

OG dość mocno wczuł się w powierzoną mu rolę. Z drugiej strony, lakoniczność jego opisu świetnie komponuje się z typem gry oraz charakterem głównego bohatera. Pozwól sobie zatem powiedzieć coś więcej o He-Manie – młodszy z Was mogą nie mieć bladego pojęcia o tym, z czego my się tu śmiejemy. He-Man na samym początku był zabawką, wyprodukowaną przez Mattela (tych od Barbie). Sprzedawał się niezłe, a w telewizji pojawiały się animowane reklamy, pokazujące możliwości He-Mana (w wolnym tłumaczeniu – Silacza). Ktoś mądry wpadł na pomysł, żeby wyprodukować film animowany z prawdziwego zdarzenia – co prawda jego głównym celem miało być podniesienie i tak wysokiej sprzedaży koszmarnych (jak na dzisiejsze standardy) figurek, ale okazało się, że niechcący powołano do życia jeden z najbardziej popularnych seriali animowanych.

Był rok 1983 – He-Man wyglądał jak baran z blond-paziem na głowie i w skąpym skórzanym ubranku. W dalszych seriach nieco zmodyfikowano jego wygląd – w serii z roku 1989 miał na głowie eleganckiego czeskiego piłkarza, a w szesnastoczłonowej (!!!!) serii pod tytułem Masters of the Universe nosi coś, co nie wywołuje histerycznego śmiechu. Stare odcinki są jednak najlepsze – pomijając wygląd postaci, dialogi zbijają z nóg swoim nadaniem. Polecam na smutne dni.



Moją pierwszą misją było wypalenie zielska, które rosło w pobliżu zamku Szkieletora. Oto i jedna z ofiar zgnębnego nalogu...



Kolejnym było dostanie się na zamkniętą imprezę u, jakże by inaczej, Szkieletora. Bramkarz okazał się nie lada wyzwaniem, ale mój miecz był dłuższy (jeśli tapiecie, o co mi chodzi, kheheheh).

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: TDK Mediactive
Gatunek: zręcznościówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Ładna oprawa, niezła animacja postaci i różnorodne poziomy. To wszystko razem w jednym worze sprawia, że He-Man wygląda po prostu ładnie.

DŹWIĘK

Trochę odgłosów wyciągniętych prosto z kreskówki plus kilka innych dźwięków. Nic nadzwyczajnego.

GRYWALNOŚĆ

Im dalej, tym lepiej. Przygody najsilniejszego człowieka we wszechświecie potrafią porządnie wessać.

6.9



THE PINK PANTHER

Czasami lepiej nie patrzeć na świat przez różowe okulary.

Twórcy tej zręcznościówki strasznie przejęli się opinią o serialu z Różową Panterą. Postanowili więc stanąć na wysokości zadania i zrobić coś równie zakręconego, dziwnego, zwariowanego. Zapomnieli tylko o jednym: to, co świetnie działa w serialach animowanych, niekoniecznie sprawdza się w grze, która musi być przede wszystkim... Grywalna. Tutaj dobre poziomy przeplatają się z przekombinowanymi: tak dużo na nich ozdóbek, tak wiele udzivnień, że zabawa często przypomina raczej mozolną pracę na przodku w kopalni, niż przyjemną rozrywkę.

Do tego gracz sam musi odkrywać, jaka to misja czeka na niego na poszczególnych planszach. Na pewno dobrym pomysłem było umieszczenie w zabawie różnych gadżetów, którymi może posługiwać się Różowy, usuwając przeciwników za pomocą kuli do kręgli, silnego magnesu, czy rzucając im na głowę instrumenty muzyczne.

Szkoda tylko, że nawet takie atrakcje nie ratują nudnych plansz. Najgorszy, najnudniejszy i najbardziej bezsensowny poziom, kręcenie się w kółko po powierzchni małych planetek, umieszczono zresztą na samiuśkim początku, co może skutecznie zniechęcić od dalszej zabawy z Panterą. Niezbyt dobrze prezentują się też etapy, na których trzeba mozolnie dryfować w głębinach, czy strasznie męczące błądzenie w labiryncie leśnych ostępów. Dobrze się jednak uzbroić w cierpliwość, bo w grze znajdują się także ciekawsze poziomy, z których najlepiej prezentuje się klasyczny etap zręcznościowy (skoki po platformach i zbieranie monet).

Chociaż grafika jest ładna i bajecznie kolorowa, to zdarzają się jej wpadki, które także utrudniają zabawę. Np. na poziomie z tradycyjnymi platformami znalazły się stalowe fragmenty, które aż proszą: skocz na mnie, skocz... A się nie da, bo to przecież



tylko część tła. Zapomniano też na przykład o takim drobnym szczególe jak prawa grawitacji, bo Panterze zdarza się spacerować w powietrzu, w dziurach między platformami. Nie ma także opcji spojrzenia w dół i to, co znajduje się na dole planszy, można obserwować tylko po samobójczym skoku, co w zręcznościówkach jest co najmniej frustrujące. Powodzenie Różowej Pantery zresztą zbyt zależy od cierpliwości danego gracza, żeby można było ją nazwać sukcesem. Jeśli masz ochotę przecierpieć gorsze części tej pozycji i dobnąć do lepszych, to możesz spędzić przy niej parę miłych chwil. Zresztą... Cierpliwość jest podobno cnotą.

Krupik



Kolorowe otoczenie sprawia, że jaskrawy kolorek futra Pantery nie zwraca uwagi. Na śniegu wrtapienie się w tło szło by gorzej.



Nawet średniowieczny rycerz bywał czasem różowi. Zakrywającą większą część ciała zbroja pozwalała im bezpiecznie wtopić się w tłum.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Wanadoo
Gatunek: Zręcznościowa -przygodowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Ładne, bardzo kolorowe poziomy, utrzymane w kreskówkowym stylu. Szkoda, że czasami elementy graficzne mogą utrudniać zabawę.

DŹWIĘK

Nic rewelacyjnego, ale też nie ma na co narzekać. Szkoda tylko, że nie wykorzystano znanego i lubianego tematu z filmu.

GRYWALNOŚĆ

Niestety, ciekawych poziomów jest mniej niż nudnych i za bardzo udzivnionych. Sporo graczy może skończyć zabawę już na pierwszych planszy.

5.5



Tak wygląda Medal Of Honor w wersji na GBA. Jakby odchudzony Wolfenstein. Nie dajcie się złapać na chodliwy tytuł – ta gra jest, delikatnie mówiąc, niedopracowana. Mówię to z bólem serca, ale jeśli macie okazję pograć w wersję z dużej konsoli albo peceta – zróbcie to. Przynajmniej miło spędzić czas.



MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Medal of Honor: Underground to kolejna odgrzewana gra z dużych konsol.

Hit z PSOne na GBA? Wcześniej takie konwersje się udawały, to dlaczego tym razem miałyby być inaczej? No chyba, że developerowi chodzi tylko o kasę, którą ma zamiar wyciągnąć z naszych kieszeni, jadąc na kultowym niemal statusie tytułu. Zobaczmy, jak to jest z Medal of Honor.

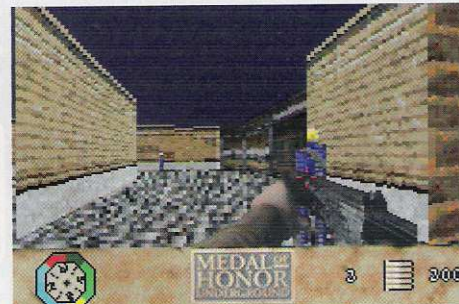
Pierwsze wrażenie wywiera oczywiście grafika. W tym przypadku nie jest ono najlepsze. Od razu staje się jasnym, że praktycznie wszystko psuje niska rozdzielczość. Tekstury są słabe i łamią się, kiedy do nich podejźmy. Przeciwnicy są jednokolorowymi prostokącikami. Podchodzimy do nich i zgadujemy „O, to jest głowa, a to – karabin.” Nie uswiadczymy żadnych smaczków. Przemierzamy puste ulice, puste pomieszczenia... Jest tak pusto, że każdego kolejnego przeciwnika witamy z otwartymi ramionami, jak objawienie jakiegoś. Właśnie, po przywitaniach ceregielach wypadaloby gościa czymś poczęstować. Mamy więc różnorodne pistolety, karabiny, strzelby, koktajle Mołotowa – wszystko z okresu II Wojny Światowej. Jest czym zapodać wiadro ołowiu. Pomaga nam w tym autocełowanie, które czasami wyjeżdża nawet na pół ekraniku. Dzięki temu nie musimy się zbytnio wysilać. Stoimy w miejscu, a celownik sam lata. Ech, może wydaje się to Wam dobrym rozwiązaniem, ale wiercie mi, że tak nie jest. Ułatwienie gry na taką skalę po prostu zabija całą przyjemność, którą moglibyśmy z niej czerpać! Czyżby autorzy tego nie wiedzieli?

Cześć przyjemności, to moim skromnym zdaniem, również klimat. W MOH zawsze był on budowany przez niesamowitą, symfoniczną muzykę. Tu natomiast zastaniemy marną namiastkę tego, co może z siebie wydusić GBA. Niby słyszymy bębny, skrzypce, flet, ale są one tak dobrane, że budować klimat – wręcz go psują. Dostkonale robia to również wszelkie błędy i niedorobione detale. Co prawda nie przeszkadzają one jakoś w zabawie, ale mogą razić, szczególnie malkontentów. Podchodzimy do ściany i widzimy, co za nią się znajduje, podbiegamy do stojącego

wroga i nagle znajdujemy się za jego plecami... Czy tak powinna wyglądać gra wydana w schyłku 2002 roku? Zabawa nie jest zbytnio urozmaicona. Przed każdym z osiemnastu poziomów dostajemy wytyczne. Gra fabularnie stara się blisko trzymać swojego pierwowzoru z PSOne. Zatem na pierwszym poziomie będziemy szukać swojego brata i wraz z nim spróbujemy uciec z miasta. Dalej będzie podobnie, ale nie identycznie. Zadania tylko z pozorów są różne. Bo

jaką jest różnica między szukaniem klucza na stacji kolejowej, a w mieście? I tu znowu wychodzi problem słabej grafiki. Rozdzielczość jest tak niska, że po prostu nie zobaczymy tego klucza, nawet gdyby leżał tuż przed naszym nosem. Pozostaje tylko modlić się, że przypadkiem na niego nadejmiemy, co też zazwyczaj się zdarza. Może jakaś łupa pomoże, ale tak przecież nie powinno być! Mamy tu już standardowy na GBA tryb multi dla kilku graczy po połączeniu konsolek, ale tylko jacyś desperaci mogliby w to grać.

Co tu dużo rozprawiać. Nawet na PSOne gra nie była Miss Piękności, ale zdecydowanie bronila się klimatem. Edycja na GBA obdarta z tego jakże ważnego elementu jest już tylko zwykłą strzelanką, mającą miejsce w modnym ostatnio okresie II Wojny Światowej. Wydaje mi się, że Electronic Arts zakpiło sobie z posiadaczy GBA. Wystarczy spojrzeć na kilka innych wydanych w tym samym okresie gier. Choćby takie Ballistic: Ecks vs. Sever ma sto muzykę i fizykę całego miało doskonały tytuł, wypuściło gre, w moglibyśmy szarpać powduje tylko



Tym razem celujemy z czegoś mocniejszego. Pan pilnujący przejścia, zaraz padnie w naszych stóp i... Zniknie. A my, jakby nic się nie stało pójdziemy dalej.



Jeden z pierwszych przeciwników – Smerf. Brakuje mu tylko czapki i ogonka. Toż to nawet ludziki w Wolfensteinie wyglądają lepiej.



Żołnierz zapatrzył się na żywoptlot, nie spodziewając się, że za chwilę nadejdzie jego koniec. Żołnierza, nie żywoptlotu.



Zgadnijcie, co to jest? Skala? Zarosięta szklarnia? Nie, to ciężarówka. Uff, sam miałem na początku trudności z odgadnięciem.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: EA
Gatunek: FPS
Liczbą graczy: 1-4

GRAFIKA

MOH wygląda chyba najgorzej ze wszystkich dotychczasowych strzelanin na GBA! W czasach Doom 2 i Ballistic jest to nie do przyjęcia.

DŹWIĘK

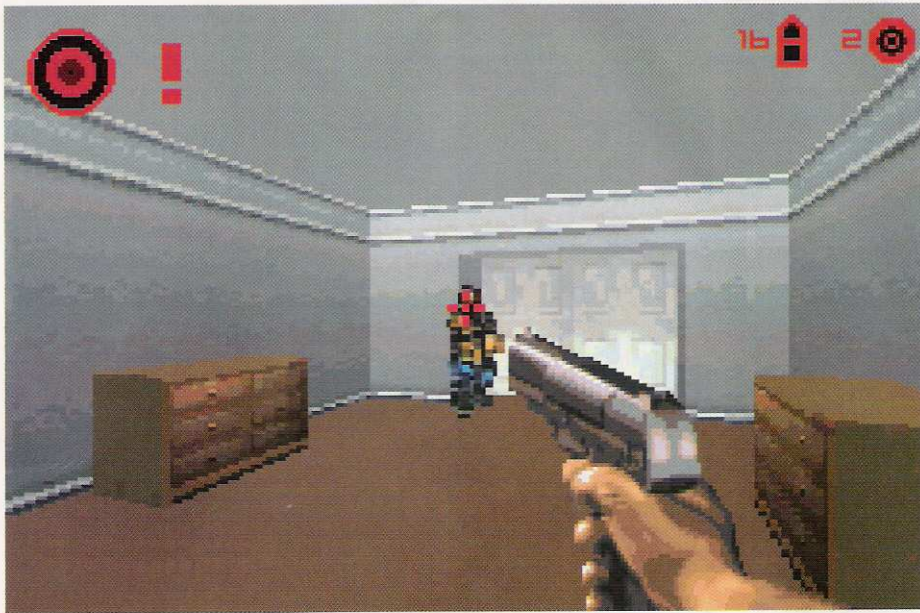
Muzyka niestety zawodzi, a przecież na dużych konsolach, to właśnie ona budowała klimat. Podobnie jest z innymi dźwiękami.

GRYwalność

Niestety nie jest najlepiej. Przeciwnicy, jak i zadania nie stanowią żadnego wyzwania. Szkoda...

5.5





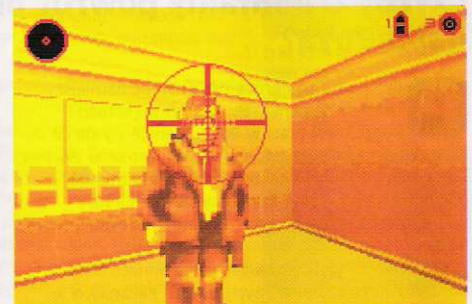
Pewnie nie wiecie, ale film z Banderasem i Lucy Liu, pod tytułem Ecks vs. Sever, miał promować pierwszą część gry. Ale hollywoodzcy partacze spóźnili się z terminem i gra wypromowała się sama. Film wchodzi niedługo do kin – już się nie mogą doczekać na kolejne mądre recenzje, dowodzące słabości filmów tworzonych na fali popularności gier video...

BALLISTIC: ECKS VS. SEVER

Sequel wspaniałej strzelanki w natarciu. Nie ma innego wyjścia – trzeba go sprawdzić!

Ecks vs. Sever był jednym z pierwszych FPS na GBA. Zasłużenie zgnął wiele przychylnych opinii, więc tylko kwestią czasu było pojawienie się części drugiej. A jak to zwykle bywa z kontynuacjami, są lepsze i ładniejsze. Jeśli myśleliście, że poprzednia generacja FPS na GBA wycisnęła z tej konsolki ostatnie poty, to koniecznie musicie mieć tę grę. Na początek kilka słów o najważniejszym aspekcie – sterowaniu. Podstawowe jest podobne do tych zastosowanych już w innych strzelankach na Advance'a. A odpowiada za strzał, B za zmianę broni oraz inne akcje. Dla przykładu, kiedy podejrzycie do drzwi, na górze ekraniku pojawi się odpowiednia ikona i będziecie mogli je otworzyć. Spusty odpowiadają za poruszanie się na boki, a Select - za wejście w tryb celowania, podobny do tego zastosowanego w Golden Eye z N64. Wtedy bohater stoi w miejscu, a krzyżakiem dokładnie celujecie. Jest kilka sprytnych efektów, które pomagają eliminować wrogów - między innymi tryb snajperski i gogle. Bronie nie zawiodą. Podstawowe to oczywiście pistolet i nóż, ale są jeszcze: karabin snajperski, shotgun, maszynowa, wyrzutnia rakiet (można również nimi sterować!) i granaty. Niektóre spluwają zajmując dużą część ekranu i wyglądają naprawdę fachowo. Każda z nich inaczej działa na przeciwników, którzy wyglądają gorzej niż w materiałach prasowych, ale i tak o wiele lepiej niż w innych tego typu grach na GameBoya. Cieszy fakt, że nie są już kupką zbitych pikseli i bez problemu odróżnicie ich od cywilów. Nie można nie wspomnieć również o większej ilości klatek animacji, którymi zostali obdarowani. Ballistic: Ecks vs. Sever należy do kolejnej generacji gier na GBA. Jest ładny i dopracowany. Widać, że autorzy już poznali specyfikę GBA i doskonale wiedzą, co mogą z niego wycisnąć. Grę rusza udoskonalony silnik, znany nam z pierwszej

części. Całe otoczenie zostało wykonane bardzo starannie. Lokacje są większe i bardziej szczegółowe. Obiekty są pokryte teksturami w wyższej rozdzielczości, a niektóre z nich da się rozwalić. Ogólnie rzecz biorąc, grafika jest jednym z mocniejszych filarów dźwigających potencjalny sukces tej pozycji. Podobnie jest z efektami dźwiękowymi. Już nie usłyszycie dziwnych piknięć czy trzaśnień. Wszystkie odgłosy są teraz wysokiej jakości i bez problemu odróżnicie strzał ze zwykłego pistoletu od karabinu. Zadania, którym przyjdzie Wam sprostać są dość zróżnicowane. A to gonicie złego pana w pociągu, a to skradacie się i po cichu eliminujecie niebezpieczeństwa, a to ścigacie się z czasem, aby zdążyć i uratować świat. Dla każdego coś milego. Czasami uda się przebiec poziom w kilka minut, a czasami będziecie powtarzać jakąś misję kilkanaście razy. Zawszyście dostajecie jakieś wytyczne, które zmieniać. Dzięki temu nie powinniście się znudzić do końca gry. Najlepszym pomysłem autorów było wyeliminowanie powtarzania misji. Jeśli graliście w Ecks vs. Sever to pamiętajcie, że każdy poziom przechodziło się najpierw jednym, a potem drugim agentem. Teraz dla każdego z nich stworzono po dwanaście zupełnie innych leveli. Łatwo policzyć, że w sumie przetoczyście się przez dwadzieścia cztery poziomy! Podobnie jak w pierwszej części, będziecie mogli połączyć dwie do czterech konsolki i pograć z kumplami. Niestety, każdy z nich będzie potrzebował swojej kopii gry, ale jest to cena jaką się płaci za wspaniałą grafikę i skomplikowane poziomy. Ballistic: Ecks vs. Sever to w tej chwili zdecydowanie najlepsza strzelanka na GBA. Choć na pewno już nie robi takiego wrażenia, jak pierwsze FPS na tej platformie, to i tak bez dwóch zdań musicie ją mieć!



Przed Wami tryb snajperski w całej okazałości. Jak się chwilę później okazało, ten pan był agentem i rozwalenie go jest równoznaczne z zakończeniem misji.



Oto i oblicze terrorysty. Rozmyte lico, pistolet skierowany w naszą stronę i kilka magazynków na kamizelce. Teraz wyobraźcie sobie te kilka klatek animacji. Szok!



Granaty wbrew pozorom nie są takie skuteczne. Już lepiej złapać konkretnego guna i załatwić swoje sprawy jak prawdziwy mężczyzna.



Podczas walki nie raz natknęliśmy się na cywilów. Przed nami pan dentysta. Proszę powiedzieć: „AAAAAAAAAAAAA!”

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: BAM!
Gatunek: FPS
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Najładniejsza strzelanka na GBA, wyciska z konsolki siódme poty. Koniecznie musicie to zobaczyć.

DŹWIĘK

Jak na małe możliwości GBA jest bardzo dobrze. Wszystko brzmi przyzwoicie.

GRYWALNOŚĆ

Zróżnicowane zadania nie pozwolą się nikomu znudzić. Ta gra wciąga i puszcza dopiero po skończeniu wszystkich misji.

8.7



Oto przed państwem pierwszy osilek - występujący w barwach Anglii Eesceei - któż to ma do ciężkiej cholery być? To wiedzą tylko programiści z Konami Osaka. Kiepska perspektywa - za nisko położona kamera. Nasze orły nie zostały w ISSA przedstawione w zbyt korzystnej sytuacji - a przecież graliśmy na mistrzostwach w Korei! To skandal! Jan Tomaszewski powinien napisać o tym artykuł na łamach "Przeglądu Sportowego!"



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ADVANCE

Czyżby triumfalny powrót piłki nożnej na ekrany GameBoya?

Piłka nożna to oprócz żużla najpopularniejszy sport w naszym kraju. Wśród większości konsolowej braci w Polsce panuje zgoda co do tego, że najlepszą grą dotyczącą piłki jest seria ISS/PES, która ostatnio została także wydana na Nintendo GameCube. Tym razem zajmijmy się wersją na podręczną konsolkę a "duże" systemy pozostawmy Neo Plus...

Kilka miesięcy temu omawialiśmy na łamach GBM piłkarski z nazwiskami znanych gwiazd piłkarskich w tytułach. Powiedzmy sobie od razu - ISSA wyprzedza je wszystkie o lata świetlne. Tym razem mamy możliwość ingerowania w niemalże każdy aspekt sztuki piłkarskiej, jak w prawdziwym symulatorze.

W pięknie i naprawdę stylowo wykonanym menu głównym wybieramy jedną z czterech możliwości: mecz towarzyski, międzynarodowy puchar, rzuty karne lub opcje (zasady gry, poziom trudności, długość potów etc.) Esencją każdej piłki jest oczywiście szaleństwo na zielonej murawie. W ISSA do dyspozycji graczy pozostawiono 40 międzynarodowych, prezentujących różnicowany poziom ekip - począwszy od najlepszej w historii Brazylii, poprzez białych Murzynów z RPA, a na naszych orłach kończąc. Każda drużyna dysponuje statystykami obrazującymi mocne i słabe strony w każdym szczególe zabawy, które dobitniej wychodzą już przy przyjrzeniu się pojedynczemu zawodnikowi. Tradycyjnie już w europejskiej wersji gier spod znaku trzech literek nie uświadczymy prawdziwych nazwisk graczy - chyba że

przespałem nowe nominacje do reprezentacji. I tak, w naszej drużynie biegają po boisku np. Karsazovel lub Raniz - w innych zespolach jest podobnie. To bardzo duży minus tej gry.

Wybieramy drużynę, oponenta (może to być konsola lub kolega) i najlepszą strategię, ustawiamy jedenastkę na boisku - oczywiście, ustawienia można modyfikować w miarę upływu czasu i rozwoju sytuacji. Teraz przystępujemy do właściwej zabawy - następuje losowanie stron, pierwszy gwizdek sędziego i... Powiedzmy sobie od razu - kamera w grze jest ustawiona zbyt blisko murawy, co znakomicie utrudnia prawidłowy odbiór sytuacji na boisku. Na nic zdają się dalekie wykopki bramkarza, bo i tak nie wiemy, czy nasz zawodnik znajduje się w pobliżu miejsca, w którym ląduje szmacianka. Analogiczna sytuacja powstaje w wypadku strzałów na bramkę np. z rzutu wolnego. Radar u dołu ekranu, niestety, nie spełnia najlepiej swojej funkcji.

Kolejną widoczną wadą jest fatalnie rozwiązany problem wślizgów wykonywanych przez naszych zawodników - wykonywane są bardzo chaotycznie i w 5 przypadkach na 6 trafisz w nogi przeciwnika. Mocno ograniczona liczba przycisków GBA sprawia, iż wykonanie bardziej złożonych ruchów niż kopnięcie piłki wymaga szybkiego klepania po wszystkich guzikach - na przykład lob to trzymanie R i naśnięcie B, ale one-two wymaga jednoczesnego wciśnięcia wszystkich czterech klawiszy. Postacie zawodników są narysowane ładną kreską, na pierwszy rzut oka wydają się być proporcjonalnie zbudowani. Na drugi - przy wykonywaniu karnych - czar pryska. Panie i panowie - każda drużyna to chłopaki z osiedlowej siłowni - rozbudowana kłata i ręce, całkowity zanik karku. Na szczęście poruszają się po boisku z gracją, żywiołowo dopingowani przez zgromadzoną na trybunach publiczność. Komentarz, który słyszymy z głośniczków to prawdziwe mistrzostwo konsolkowego świata. Gdyby jeszcze wrzucono na kartridż trochę więcej sampli...

ISS Advance to najlepsza w chwili obecnej piłka dostępna na GBA, ale do staruszka Sensibla jej jednak bardzo, ale to bardzo daleko. Ja chcę w końcu pograć w Sensible Soccer na GBA! Halo! Czy ktoś mnie słyszy???

Majkel



Szybka kontra i poprawne wykonanie one-two tuż przed polem karnym to gwarancja sukcesu.



Obie jedenastki w pełnej krasie - sprawdź, czy twoje nazwisko figuruje na liście graczy. Jeśli tak - napisz koniecznie na adres redakcji.



No comments (ale dla Polski).



Wbrew pozorom ustawienia formacji są szalenie istotne. Nie chcecie chyba, by obrońca biegł po całym boisku?

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Konami
Gatunek: sportowa
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Piłkarzyki mogły być lepiej dopracowane, zwłaszcza w trybie strzelania rzutów karnych.

DŹWIĘK

Brawa należą się żywo reagującym na trybunach kibicom i komentatorowi.

GRYwalność

Nie tak rewelacyjna, jak w przypadku wersji z PS2. No i te kosmiczne nazwiska. Ale i tak jest to najlepsza piłka na GBA!

7.5



Rzut wolny - pomimo kiepsko ustawionego muru (a właściwie jego braku) piłka poszybowała daleko od słupka bramki bronionej przez Polaków.



INSPECTOR GADGET RACING

Kiedyś rządziło Mario Kart...

Od tej pory wszyscy po kolei próbują stworzyć swoją wersję wyścigów gokartów – raz lepszą, raz gorszą. Pewnie dlatego uruchomiłam wyścigi z Gadgetem z grymasem niechęci. Widziałam już kilkanaście gier tego typu i nie ma co – Mario bije wszystkich na głowę. Poza tym, co tu kryć – Gadget nie jest nawet w połowie tak znany, jak Mario. Okazało się jednak, że wcale nie jest tak źle. Inspector Gadget Racer nie jest jakoś szczególnie odkrywczy – składa się z typowych elementów tego typu gry: szybkiego wyścigu po jednym z torów, serii wyścigów, czyli mistrzostw, oraz trybu multiplayer. Ale czego więcej trzeba? Mamy jeszcze dwie ukryte postacie, które zostaną nam udostępnione, jeśli wykonamy określone zadanie (piszemy o tym w dziale Tipsy). Na torach rozrzucone są różne przeszkadzajki – bomby, bomby z opóźnieniem, przyspieszacze, bronie ofensywne... Co ciekawe – da się grać i zajmować nie tak całkiem ostatnie miejsce, nawet nie używając wszystkich tych śmietków. Dla mnie jest to duży plus, bo konieczność jazdy ślalomem, żeby zebrać cenny przedmiot, zawsze była dla mnie ciężkim dopustem bożym.

Bardzo podoba mi się grafika – jest jasna i wyraźna, nikt się tu nie bawił w rozmywanie konturów, które dają skutek podobny do tego, jaki aż za dobrze zna każdy krótkowidz, oglądający TV bez okularów. Dodatkowym plusem gry jest to, że żaden mądralski nie postawił wokół toru przezroczystych ścian – widziałam coś takiego w paru grach tego typu. Rezultat był taki, że jak się na początku człowiek wybił na prowadzenie, to potem tylko trzymał „cała naprzód” i wygrywał, nawet nie zerkając na ekran. Tu tego nie ma, można wjechać na manowce i to jest ok. Co prawda na początku trzeba się dobrze przyglądać albo zezować na mapkę, żeby zauważyć, w którą stronę będzie następny zakręt, ale nie jest to coś, z czym nie można byłoby dać sobie rady. Niestety, jak już pisałam – to nie jest Mario. Jeśli jednak nie macie albo nie lubicie Mario Kart, a chętnie pogralibyście (najlepiej w towarzystwie) w bezpretensjonalne wyścigi – to jest gra dla Was.

Anek



Majowa wycieczka za miasto to bardzo miła rozrywka. Można się pościgać z paroma niedzielnymi kierowcami.



Oblatywacz to ma klawie życie. Oczywiście, dopóki się nie okaże, że konstruktor zapomniał o hamulcach...



Nastrojowy, błękitno-fioletowy teren skłania do zadumy. Może jednak lepiej przelożyć to na poznię? Tu się ściga!

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: LSP
Gatunek: wyścigi
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Ładna i nietypowa – bez rozmyć. Dobra rzecz dla dzieciaków – nie będą mieć problemu z odróżnieniem, co jest co.

DŹWIĘK

Zabawny, jak to zwykle w takich grach – coś tam pika do rytmu. No, Mozart to nie jest, ale można zostawić włączone.

GRYWALNOŚĆ

Wysoka, chociaż torów nie jest dużo. Jednak jako gra dla kilku osób IGR jest naprawdę OK.

6.7



THE REVENGE OF SHINOBI

Oldskul, truskul. Shinobi – dzielny ninja znowu musi walczyć ze złymi mocami. Tym razem w grze na GameBoy Advance.

Posiadacze kieszonkówek nie muszą czuć się specjalnie poszkodowani – Shinobi na duże konsole pojawiło się niemal równocześnie z tym na GBA. Tyle, że RoS trafi tylko do stosunkowo niewielkiej liczby odbiorców, którzy pamiętają jeszcze stare przygody Shinobiego i lubią starszokolne chodzone platformówki-mordobitki. Bo tak właśnie prezentuje się Revenge of Shinobi.

Dzielny ninja zasuwa od lewej do prawej (czasami trzeba się nawet kawałek wrócić), macha mieczem, skacze, rzuca shurikenami i okazjonalnie używa magii. To jest zarówno zaleta jak i wada tej pozycji. Zaleta – starszokolony klimat zawsze miło sobie odświeżyć. Wada – skomplikowanie jest zerowe, bo zagadek tu nie uświadczymy (zbiierz klucz, przestaw dzwignię), a i trudność przychodzi dopiero pod koniec zabawy. Oczywiście jest też zrabek fabuły – kiedyś żył sobie bardzo zły koleżka zwący się Ashira-O, ale miał tego pecha, że uprzykrzył się pięciu dobrym shogunom. Dobrzy panowie uwieźli duszę Ashiry-O w swoich mieczach. Niestety zły duch Ashiry-O z czasem zawiadnął nimi i zmienił w koleśki równie zły jak on sam, a że było ich pięciu to i efekt został zwielokrotniony – jest pięć razy więcej do zrobienia! W tym miejscu pojawia się zazwyczaj dobry bohater oraz jego mentor. Revenge of Shinobi nie odchodzi od schematu – mentor to siwobrody staruszek, a jest też i dzielny, młody, choć ciężko ocenić czy przystojny, bo zamaskowany bohater Shinobi. Nasz ninja wyrusza na przygodę – musi pokonać pięciu posiadaczy mieczy, ich przybocznych oraz pomniejszych slugi, których nie idzie zliczyć. Na koncu zaś... Nie, tego nie zdradzę.

Wizualnie jest, przynajmniej jak na starszokolny klimat, nienajgorzej. Widać, że to Japonia, tła są klimatyczne, choć niektóre elementy powtarzają się na prawie każdym poziomie tyle, że w innej kolorystyce. Ogólnie jest ładnie, ale niektóre poziomy odciągają od tego poziomu i potrafią porazić brzydotą. Liczba klatek animacji naszego bohatera oraz przeciwników nie jest imponująca, a inteligencja tych ostatnich też nie zachwyca. Najczęściej dają się po prostu zasiekać i nie sprawiają specjalnych trudności. Gra się jednak dość przyjemnie – pomaga w tym ładna, utrzymana w klimacie muzyka oraz wrzaski mordowanych przeciwników i świst ostrza. Sterowanie również nie zawodzi – szybko łapiemy, o co biega. Jeżeli lubicie takie pozycje to się nie rozczarujecie, jest tak jak zawsze i (niestety!) nic ponadto. Przygoda wprowadzie dość długo trwa, ale szesnastoznakowe (!) hasła do poziomów skutecznie zniechęcają do prób jej kontynuowania. Ja rozumiem, że Shinobi to „stara szkoła”, ale takie hasła były w modzie piętnaście lat temu!

T-Mac

PS: Ta gra nie jest remake'iem Revenge of Shinobi z konsol Genesis i Sega CD.



Tylko niech nie przyjdzie Wam do głowy przerabianie tytułu na „Shitobi”, hehe. To średniaczek, a nie śhiciak.



Grafika jest dość przeciętna przy tym, co ostatnio możemy obserwować na GBA. Są ładniejsze pozycje.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: THQ
Gatunek: ninjowska
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Utrzymana w japońskich, ninjowskich klimatach. Ładne tła i nieźła, choć kilku klatkowa animacja.

DŹWIĘK

Muza jest nawet bardziej klimatyczna niż grafika. Wprowadzie utworów jest niewiele, ale nie nudzą się prawie wcale.

GRYWALNOŚĆ

Jest problem – początek powolny, a wysiłek umysłowy przez większość zabawy żaden. Śleka i ślakanie nie wszystkim może wystarczyć.

5.2



1. Zmutowane dinozaury potrafią strzelać z lekkiej, jak i ciężkiej broni maszynowej. Dodatkowo miotają granaty. Potrafią strzelać nisko przy gruncie skutecznie pozbawiając energii Dżej Dżeja. 2. Kolejna niewinna duszyczka uratowana! Jak widać, pokój na świecie może zapewnić zielony króliczek, a nie tylko ciężkożbrojne zastępy amerykańskich marines.



JAZZ JACKRABBIT

Zielony królik kontratakuje, tym razem na małym ekraniku! Złoczyńcy - miejcie się na baczności!

Nasza ulubiona konsolka jest wprost zasypywana kolejnymi edycjami gier znanych zarówno z dużych maszyn, jak i z peceta. Tym razem mamy styczność z przygodami bohatera, który kilka lat temu wyznaczał standardy "fajności" na blaszaku, stanowiąc niejako odpowiedź na przygody naddźwiękowego, niebieskiego jeża. Ale powoli.

JJR w przeciwieństwie do Sonica nie tylko wysoko skacze, kręcąc przy tym zielonymi uszkami, przebiega szybko nożkami, ale także potrafi obsługiwać zabójczą dla wrogich istot broń maszynową. Jako granatów używa zmodyfikowanych i śmiertcionożnych marchewek. Za starych dobrych przedsaturnowo-peesikowskich czasów równomierne rozłożenie platformowo-zbrojeniowych akcentów wyszło "zielonaczkowi" na dobre - ilość sprzedanych i kopiowanych na giełdzie sztuk jego przygód szła w dziesiątki tysięcy. Niestety, w wypadku wersji na GBA nie wróżę mu takiego powodzenia.

JJR to sztandarowy przykład dwuwymiarowej platformowej gry. O ile się nie mylę, to chyba po raz pierwszy w przypadku przygód tego bohatera pojawia się on w postaci niezamaskowanej (tu polecam zapoznanie się z przygodami Jeża Jerzego i zamaskowanego batwana - toć to prawdziwa klasyka współczesnego komiksu). Tła wykonane są starannie, i chociaż w porównaniu z tym, co pokazało Nintendo w przypadku Mario

Advance 3 wypadają dość przeciętnie, ukształtowanie poziomów ze wszystkimi windami, wysoko zawieszonymi półkami skalnymi może się podobać. Trochę denerwujący jest bodajże drugi etap drugiego poziomu - taki w kanałach. Skakanie po platformach, kiedy nie wiadomo czy nasz bohater do nich doskoczy, a nuż nawet przeskoczy i wpadnie w porywistą toń nie należy do przyjemności - ba, nawet spokojnego gracza potrafi wyprowadzić z równowagi. Tu i ówdzie

leżą wiadra pełne marchewy - nomen omen - zielonych banknotów, za które w sklepiu można powiększać asortyment broni: marchew, apteczki, klucze do uwalniania innych niegrywalnych postaci i otwierania zamkniętych drzwi i dodatkowe życia, zgadnijcie w jakim kolorze.

Muzyka brzdąka w głośniczkach konsoli - to kolejna ze średnich składowych tej gry. Efekty też stoją na średnim poziomie. Trzeba sobie powiedzieć wprost - mniej 80% "pisków" dobiegających z trzewi GBC/GBA śmiertelnie denerwuje, ale może młodszy odbiorcy, do których gra jest na pewno kierowana, będą nią zachwyceni.

Czego nie można na pewno powiedzieć o najważniejszej cesze dobrego tytułu - grywalności. Ten fragment to zupełnie nieporozumienie. Autorzy skupieni w zespole Game Titan poszli na łatwiznę tworząc grę o znanym tytule, a pozbawiając ją prawdziwej "duszy". JJR w ich wykonaniu polega na pruciu kolejnymi seriami w gromady pozbawionych mózgu przeciwników (od reszty odstają tylko bossowie, ale tak jest zazwyczaj) - zupełnie zapomniano o zręcznościowym aspekcie gry. Wszyscy członkowie Game Titan powinni wdziać worki po kartoflach i iść po naukę do chłopaków odpowiedzialnych za dwie pecetowe części, przypatrywać się dokładnie, jak należy robić gry. Myślenie, które bardzo przydaje się w grach

platformowych, zastąpiono szybkim naciśnięciem spustu, a przecież nie tędy droga!

Gdyby ta gra ukazała się rok temu, a na pewno przed premierą trzeciej części przygód Mario - ocena byłaby o 2-2,5 punktu wyższa. Ale realia się zmieniły i w chwili obecnej wszystkie platformówki porównywane będą do standardu wyznaczonego przez Mariana i Yoshiego. Nie pozostaje mi nic innego, jak zasugerować kupno opisywanego w poprzednim numerze Yoshi's Island - pozycji ładniejszej i o wiele bardziej grywalnej, niż przygody zielonego długoucha.

Jeżeli ktoś ze znajomych ma w swojej kolekcji JJR - pożycz, pograj i oddaj. Jeśli się przekonasz do tego tytułu, możesz go kupić.



Siedmiu twardzieli nie stanowi dla uszatego żadnego wyzwania.



Strata życia - i wszystko jasne. Pozdrowienia z za krat zakładu we Wronkach przysłał Zielony Króliczek (nie Playboya)



Śmierdzące i denerwujące kanały - ten poziom potrafi zniszczyć psychicznie i fizycznie nawet najbardziej wytrwałego gracza. Grunt to opanować nerwy i nie rzucać konsoli o ścianę.



General z nieodświeżonym cygarem wprowadza nas w kolejne szalenie rozbudowane misje - jak wiadomo bez wysokiego stopniem wojskowego nie obejdzie się w tej chwili żadna porządna gra.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Jaleco
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

W porównaniu do arcydzieła z MA3:YI to przeciętność. Osobom, które jednak Yoshiego nie widziały powinna się spodobać.

DŹWIĘK

Typowy niewyróżniający się spośród innych średniak. Na plus zasługują odgłosy broni i wybuchów.

GRYWALNOŚĆ

Niestety, największa bolączka tytułu - gdyby większy nacisk położono na skakanie, a nie bezmyślną miótkę, byłoby o wiele lepiej. Może poprawa nadejdzie wraz z drugą częścią gry? Oby tak było.

5.5



DUAL BLADES

Miecze, krew, dwuwymiarowa grafika – podrobka starej szkoły w wydaniu Metro 3D.

Dual Blades to nawet nie stara szkoła. To prehistoryczna szkoła. Taka z czasów pierwszego Street Fightera i Mortal Kombata. Pamiętacie tamte gierki? Jeśli tak, to spróbujcie je teraz porównać do najnowszych odsłon tych serii. W co wolelibyście zagrać, w SF 2 czy w SF Alpha 3? Odpowiedź jest prosta. Pierwszy tytuł nie jest w stanie konkurować z drugim. A że DB to właśnie prawie taki starusienki SF, to i chyba nie powalczy za długo na arenie kieszonkowych fighterów.

Pierwsza rzecz, która odepchnie Was od tej pozycji, to grafika. Tła nie mają za grosz klimatu. Nic się na nich nie dzieje. Co z tego, że postacie są w miarę ładnie animowane, jeśli wyglądają jak złożone z klocków w złych proporcjach przez rozwydrzonego dzieciaka? Każdy z wojowników posiada kilkanaście ciosów. Postacie ciachają się, uderzają, przebijają i rzucają nawzajem. Przy okazji miecze pozostawiają kolorowe smugi, krew leje się strumieniami, a ekranik rozbłyśka co jakiś czas. Szkoda jednak, że wszystko zostało stworzone bez polotu. Wystarczy spojrzeć na dowolną japońską nawałankę. Tam wszystko jest przesączone szczegółami, choć nie twierdzą, że to wystarczy.

Potrzebna jest też delikatna nutka dekadencji... Truu, miałem na myśli oczywiście nutkę magii. Magii, do tworzenia której w dużej mierze przyczynia się muzyka. W DB nie jest ona dopracowana. Nawet trudno mi określić, co jest w niej nie tak. Po prostu jest słaba i już. Ale OK, pominiemy kwestię oprawy. Co pozostaje? Pięć podstawowych trybów – Arcade, Vs (po połączeniu dwóch konsolek), Time Attack, Survival i training. Są one już tak oklepane, że chyba zbędnym będzie tłumaczenie, do czego służą.

Choć postacie są różnorodne, jest ich tylko... osiem plus jedna bonusowa. Czy to aby trochę nie za mało? Poza tym ich design pozostawia wiele do życzenia. Przez długi czas starałem się polubić choćby jedną z postaci, ale moje starania nic nie dały. Szkoda, fajnie jest się utożsamiać z prowadzoną postacią.

Przed potyczką wybieramy dwa supery, które będziemy mogli wykonać po napełnieniu odpowiedniego paska. Ale to nie wszystko. Oprócz wykonywania specjalni postacie będą mogły się leczyc podczas walki.

Nie zrozumcie mnie źle. DB nie jest złą grą. Posiada porządną system walki, dobrą detekcję kolizji... Tylko ma to nieszczęście, że ukazała się o dekadę za późno. I nie ma tej magii, która przykleiłaby nas do GBA, jak miód nieostrożną pszczołę. W tej chwili konkurencja na GBA jest niezwykle zacięta. A kiedy robi się coraz ciasniej, najstarsze pozycje zawsze odpadają.



Rosomak vs. Cyclops. Ups, to chyba nie ta bajka. Patrząc na postacie nie sposób oprzeć się wrażeniu, że autorzy wzorowali się na sprawdzonych schematach



Pewnie nie wiecie, ale ten napis, który widać na ścianie za bohaterami, to hasło z czasów drugiej wojny światowej. Zostawiali je Amerykanie, których wojna zmusiła do niekoniecznie przyjemnych podróży w różne egzotyczne miejsca

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Metro 3D
Gatunek: bijatyka
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Niestety, jak na grę nową, DB prezentuje się o wiele gorzej od odgrzewanych pozycji ze stajni Capcomu lub SNK...

DŹWIĘK

Muzyka nie reprezentuje nic, co chcielibyście usłyszeć w takiej grze. Nie inaczej jest z dźwiękami.

GRYWALNOŚĆ

Podła. Marna. Staba. Cienka. Minimalna. Uwierzcie mi na słowo.

4.0



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

Miracle Man powraca na GBA!

Eksplzja gier traktujących o sportach ekstremalnych na GBA zakończyła się tym, że praktycznie tylko dwie serie warte są uwagi: Tony Hawk i Dave Mirra. Obie są bardzo podobne, a różnią się oczywiście urządzeniem służącym do jazdy: w Hawku zawodnik zasuwa na desce, a u Mirry jest to rowerek. Tak naprawdę jednak nie ma znacznych różnic w sterowaniu, widoku, czy nawet zadaniach. Powiem więcej: Mirra dość dobrze kopiuje wszystkie rozwiązania z THPS, zachowując przy tym trochę swoich indywidualnych cech.

Autorzy pozwalają nam wybrać jednego spośród pięciu profesjonalnych zawodników bądź stworzyć nowego człowieczka (są aż trzy sloty na cartie do zapisania własnych postaci, czyli full opcja). Już? No to jazda. Długo jednak nie pojedździecie, bo Mirra 3 w dalszym ciągu zachował stary schemat dwuminutowych jazdeczek. Trochę szkoda, bo gry na „duże” konsole (choćby THPS4) powoli odchodzą od tego schematu. Z drugiej strony nie ma na co narzekać, bo jeździ się nadzwyczaj przyjemnie, animacja jest płynna, a sterowanie wrażliwe i czułe na komendy wyszukiwane przez gracza. Oczywiście dalej trzeba szukać przedmiotów czy wykonać specyficzny trik.

Wszystko pięknie, ale izometryczny widok zdecydowanie nie ułatwia zabawy. Są takie momenty, że trudno wycelowac z ładowaniem triku. Także grindy, czyli wszelkiego rodzaju ślizganie się na rurkach jest miejscami niedopracowane. No i jeszcze jedna sprawa. DMFB3 niemal pod każdym względem bardzo przypomina wydaną w zeszłym roku DMFB2. A to może nie spodobać się wszystkim.

Niezłą sprawą w DMFB3 jest ścieżka dźwiękowa. Chyba po raz pierwszy w grze na GameBoya Advance na soundtracku znalazły się kawałki z wokalami! Już na wejściu atakuje nas Green Day! Reszta zespołów jest mniej znana, ale grają ostro, dynamicznie, punkowo. Oczywiście kawałki są skrócone, ale i tak fajnie posłuchać sobie ich na słuchawkach.

W grze znajduje się dziewięć miejscówek do czesania trików, to w zupełności wystarczy na długie godziny intensywnej zabawy. Także we dwie osoby – Mirra 3 pozwala bowiem na połączenie dwóch konsol. Musi jednak być spełniony jeden warunek – po jednym cartie w każdej konsoli. Niestety.

Dave Mirra Freestyle BMX 3 jest dobrą pozycją, jednak w żadnym stopniu nie odchodzi od schematu gier o sportach ekstremalnych na GBA. Szczepnie mówiąc nie sądzę, że pojawi się jakaś nowa generacja oferująca pełne 3D – co rok w kolejnych częściach wielkich serii będziemy mieć ten sam izometryczny widok, nowe skateparki, lepszą muzykę i kilka nieznacznych usprawnień w silniku gry. Trzeba się więc cieszyć z tego, co jest i śmiało atakować. To jest, oczywiście, jeśli ograłicie wszystkie części Tony'ego Hawka.



Fifty-fifty grind, czyli jeden z podstawowych śligów po kantach. Zawodnicy są profami, więc przychodzi im to bez trudu.



Izometryczny widok potrafi skutecznie przeszkodzić w zabawie ale cóż zrobić: jak się nie da inaczej, to trzeba się przyzwyczaić.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Acclaim
Gatunek: sjektówka
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Nie zmieniła się wiele od zeszłego roku. Powiem więcej - wygląda tak samo.

DŹWIĘK

Tu Mirra 3 jest najmocniejszy, grają prawdziwe kapele z wokalistami. Szkoda, że kawałki są skrócone. Ale i tak jest bosko.

GRYWALNOŚĆ

Dobre uzupełnienie dla Hawka, ale nigdy lepsza od niego. Amen.

7.7

Gulash



MORTAL KOMBAT DARK ALLIANCE

MK Advance na GBA był niewypałem. MK: DA ma szansę zmyć złą sławę, która otoczyła ostatnie gry z tej serii.

Na dużych konsolach nowy, odświeżony Mortal sprzedał się doskonale. Ten na GBA jest prawie idealną kopią wersji z next-genów. Czy zatem również jest skazany na sukces? Do walki staje dwunastu wojowników. Jest to na pewno słuszną liczbą, ale i tak prawie dwa razy mniejsza niż na stacjonarnych sprzętach, gdzie można było poszaleć dwudziestoma trzema postaciami. Tu spotkamy między innymi Sonię, Sub-Zero, Scorpion, Jaxa, Frost, Li Meia, Kensiego. Jak więc już sami widzicie po tym podstawowym składzie, część wyמיataczy z poprzednich części wróciła, dołączyły też nowe twarze. Nie wszystkich ujrzymy od razu, niektórych zawodników trzeba będzie odkryć. Jest to jednak kropla w morzu, ponieważ mamy tu tuziny sekretów (właściwie to dziesięć tuzinów). Wystarczy zdobyć trochę brzęczących monet, walcząc w którymkolwiek z trybów, i wejść do Krypty. To takie miejsce, gdzie znajduje się wiele trumienek, a w nich ukryte bonusy. Sprawdzamy, ile kosztuje otworenie interesującej nas trumienki, płacimy i patrzymy, co zdobyliśmy. W ten sposób odblokujemy nowe postacie, areny oraz znajdziemy mnóstwo innych śmieciuszków. Ale uwaga. W przeciwieństwie do wersji na duże konsole tu w każdej trumienice znajdziemy jakiś bonus! To chyba nagroda za obliczenie liczby postaci. Jeśli chodzi o tryby, to nie jest za dobrze. Jest Arcade, Survival i Link. W tym ostatnim zagramy z kolegą po kablem. Chyba nie zdziwicie się, jeśli napiszę, że do tego są potrzebne dwie kopie gry, prawda? Ale okładanie się po gebach to nie wszystko, czego możemy tu dokonać. Nie wygrzywamy tylko dla satysfakcji. Zakładamy się z

kolegą o jakąś sumkę pieniędzy i zwycięzca zgarnia całą pulę. Zagramy również w dwie mini-gierki. Będą to: szukanie przedmiotu ukrytego w jednym z kubków i łamanie skalnych bloków, gdzie nawalamy bez opamiętania w klawisze. Nie jest to nic nadzwyczajnego, ale zawsze można się wyluzować przed kolejną potyczką. Nie tylko ilość postaci została zmniejszona o połowę. Każdemu zawodnikowi wycięto walkę z bronią w łapkach. Tak więc zostały po dwa style, ale uwierzcie mi, że to w zupełności wystarczy. Jest dużo technik, ciosy łatwo łączą się w kombosy, a nawet miesza techniki. Arena jest dość duża, ale ograniczona. Podobnie jak w Tekkenie, możemy poruszać się na boki, więc nie ma problemów z szybką ucieczką. W każdej z miejscówek na podłożu zostały położone tekstury, które jakością wyprzedzają te zastosowane w TA o głowę. Również tła nie pozostawiają wiele do życzenia. Czasami nawet mają animowane elementy. Postacie już nie mają prostych kolistych cieni, ale imitujące takie liczone w czasie rzeczywistym. Ponadto w niektórych miejscach zaobserwujemy ciekawe efekty. Na przykład na mroźnej arenie, wchodząc na lód, zobaczymy odbicie naszych bohaterów. Nie zapomniano o wizytówce serii – Fatality. Po wygranej walce wklepujemy odpowiednią kombinację i masakrujemy nieprzytomnego wroga. Brnąc dalej w zagadnienia graficzne, nie sposób nie wspomnieć o doskonałej robocie, którą odwalili ludzie odpowiedzialni za przeniesienie trójwymiarowych postaci na takie, które może „obsłużyć” GBA, czyli dwuwymiarowe. Wojownicy są duzi i doskonale animowani. Właściwie każdy cios wygląda tak, jak powinien. Wybierając wojownika możemy zmienić jego kolor. Ale tak naprawdę zawsze będzie taki sam obrazek, tylko jego ubarwienie się zmieni. W ten sposób odnosimy wrażenie, że mamy kilku Scorpionów, a jest tylko jeden. Podczas samej walki kamera objężdża zawodników, przybliża się i oddala. Krew eksploduje z trafionych części ciała, lądując na podłożu i pozostaje tam do końca walki. Przy tym zawodnicy wykrzykują co raz: „HA!”, „Ugh”, albo „Aaaa...”. Muzyka, która dudni z głośniczka nie każdemu przypadnie do gustu. Kawałki są raczej ciężkie, choć dobrano je tak, żeby nie przeszkadzały w zabawie. Sterowanie zostało rozwiązane w doskonały sposób. A i B odpowiadają za cios i kopniak, a spusty za blok i

zmianę stylu. Ciosy wychodzą szybko, a zawodnicy ochoczo reagują na nasze żądania. MK: DA jest świetną bijatyką. Nie tylko ze względu na dobry system walki. Ten tytuł jak żaden inny na GBA wykorzystuje miejsce, które znajduje się na karcie, a ma go dużo. MK: DA został wciśnięty na kart, który jest ponad dwa razy większy pojemnościowo od standardowych. To o czymś musi świadczyć. Wyprodukowanie takiego sprzętu nie jest tanie, więc autorzy muszą być święcie przekonani o niewątpliwym sukcesie ich dzieła. Nie zawiedzmy ich zatem.

OC



Kung Lao zapatrzył się na piękny efekt odbicia otoczenia w tafli lody. Scorpion niecznie wykorzystał romantyczne rozkojarzenie oponenta i wysłał mu kilka smacznych ciosów na klatę.



Ekran wyboru zawodnika. Jeszcze widać tu tylko podstawowy skład, ale za chwilę dołączy do niego Quan Chi. Wcisnąc Select można obejrzeć krótką historię podświetlonego fightera.



Jax wystartował do Frost. Nie przewidział jednak, że serce tej panny jest zimne, jak lód (też mi niespodzianka). Nie uwierzycie, ale chwilę później objął ją swoimi metalowymi łapskami.



Kenshi, mimo tego, że jest niewidomy, potrafi na kilometr poczuć niezłe sztuki. Mało tego - ma swoje sposoby na podryw.

GameBoy
MAGAZYN
Wydawca: Midway
Gatunek: bijatyka
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
Absolutnie pierwsza liga na GBA. MK: DA wygląda nawet lepiej niż Tekken Advance.

DŹWIĘK
Niezły głos narratora, muzyka i odgłosy walki, choć nie rewelacyjne na pewno nie zawiodą.

GRYWALNOŚĆ
Nigdy nie sądziłem, że to powiem, ale w Mortala gra się nadzwyczajnie dobrze. Po skończonym Tekkenie jest to kolejna obowiązkowa lektura w bibliotece fana mordobic.

8.9

LOGA DO TELEFONÓW NOKIA I SIEMENS

Neo Plus 1  0001	Neo Plus 2  0002
Neo Plus 3  0003	Neo Plus 4  0004
Dreamcast  0005	PS2  0006
Xbox  0007	GameCube  0008
Square  0009	Final Fantasy  0010
GTA III  0011	Konami  0012
MGS2  0013	Pro Evolution  0014
Namco  0015	Tekken  0016
Halo  0017	PlayStation  0018

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:

„NEO XXXX” - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX” - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

gdzie literki XXX symbolizują numer loga - mogą to być literki od 0001 do 0018.

Aby wysłać logo koleźce/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:

„NEO XXXX.YYYZZZZYYY” - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZZYYY” - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0018, a litery YYZZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

KONKURS Pro Evolution Soccer 2

Pytanie: jak nazywa się japoński odpowiednik

serii Pro Evolution Soccer

- Super Soccer Evolution
- Power Pro Kyuaku Shuto Football
- Winning Eleven

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (czyli: „Neo A”, „Neo B” lub „Neo C”)

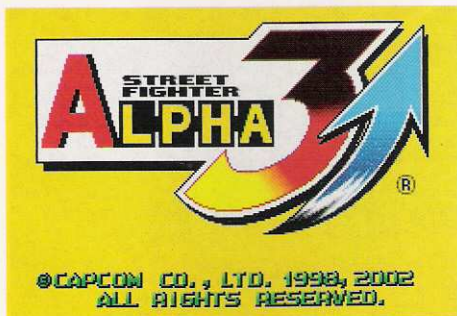
7216

A nagrody są przednie.

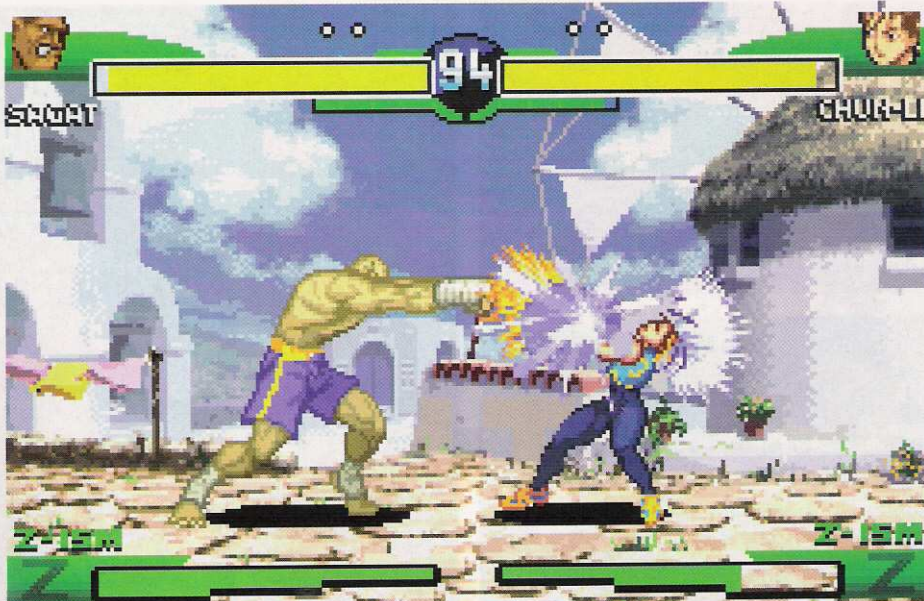
- Dwumetrowy banner PES2 + **PRO EVOLUTION SOCCER 2** na PS2!
- Trzy zestawy: koszulka + czapka + brelok + naszywka
- Dwa zestawy: recznik + czapka + naszywka



Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.



Ile było tych Street Fighterów? 5, 10, 15? Tego chyba nikt się nie doliczył! W tej odsłonie mamy pozbierane postacie - nie tylko ze SF, ale także z innych gier Capcomu, na przykład Final Fight.



STREET FIGHTER ALPHA 3

Życie jest nowelą. Samo życie jak szalone wciąż gna do przodu, a życie Capcomu idzie swoją drogą, nie dając satysfakcji wrogom.

Minęło już sporo czasu od pojawienia się pierwszej edycji "Ulicznego Wojownika", a mimo to autorzy niekończącej się opowieści wciąż nas zaskakują. Mam możliwość zabawienia się w doktora, to ją wykorzystam. Zbadam mistrzowski tytuł - Street Fighter Alpha 3!

Nie ma co ściemniać. Wycisnęli z tej konwersji, ile tylko mogli. W Street Fighter 2 mieliśmy do wyboru jedynie kilka postaci. Jest to nic w porównaniu z trzydziestoma fighterami z SFA3. M. Bison, Charlie, Chun-Li, Sagat, Fei-Long, Dee Jay, Dan, Guy, R. Mika, Birdie, Akuma, Ryu, E. Honda, Cody, Karin, Vega, Blanka, Ken, Juli, Dhalsim, Sodom, Cammy, Adon, Zangief, Juni, T. Hawk, Rolento, Sakura, Gen, Barlog, Rose - oto nasza gwardia. Dla hardcore'owców jeszcze trzy postacie do odkrycia. Każdej z nich przypisano specjalne ciosy, combo i szczególnie dopracowane animacje, jednak troszeczkę uproszczone w porównaniu z tymi z automatów czy innych konsol - a to ze względu na ograniczoną pojemność kartridża GameBoya. Ale nie ma co się bać! Jest dobrze, a nawet lepiej! Wojowników można zmieniać jak rękawiczki, a to ze względu na ich różnorodność. Tę też zrealizowano wybornie, nie ma mowy o rzucających się w oczy niedoróbkach, chociaż w stu procentach zadowoleni być nie możemy. Część z nich jest oczywiście "żywa" - w trakcie walki powiewa chorągiewka, albo ludzie wiwatują po szczególnie udanym zagranium. Nie mogło zabraknąć novum w seriach Alpha, czyli jednego z trzech rodzajów ISM-ów. Co to takiego? Są to systemy walki, które różnią się ilością wykonywanych combosów, siłą ciosów etc. Na przykład, po wyborze X-ISM mamy tylko jedno super combo do wykonania, ale zadaje ono największe obrażenia. Minusem tego stylu jest słaba odporność na ciosy. Na pewno każdy dostosuje własne potrzeby do ulubionego bohatera.

Znanym przez graczy elementem zabawy były 3-stopniowe poziomy siły, rozmieszczone na sześciu przyciskach. W pewnym sensie developerzy sprościli zadaniu, bo słaba ręka to trigger L, noga - R, średnie uderzenia wykonujemy przy jednoczesnym wciśnięciu mocnej nóżki lub ręki (A, B) razem z lewym albo prawym triggerem, a silne - odpowiednio przy użyciu A lub B. Takie rozwiązanie wydaje się w porządku, ale w walce prawie w ogóle nie wykonujemy średnich ciosów. Już lepiej by było, gdyby zrezygnowano z takich kombinacji.

Dla zupełnie początkujących adeptów sztuki walki przeznaczono tryb treningowy, pozwalający poćwiczyć wszystkie dostępne ciosy. Oprócz tego, w trakcie pojedynku mamy możliwość obejrzenia list ciosów. Dla zapominalskich w sam raz.

Pewnie każdy zadaje sobie pytanie, jak jest z dynamiką gry. Przecież totalny żółtodziób nie opanuje od razu szybkiego stylu, natomiast wyczony gracz będzie narzekał na spowolnioną rozgrywkę. Ten problem rozwiązano już dawno, ale warto go przypomnieć. Otóż po wyborze zawodnika i rodzaju ISM, pozostaje jeszcze prędkość pojedynków. Nic prostszego. Turbo 1 to nieco wolniejsza zabawa niż idealne dla zaawansowanych graczy Turbo 2. Brawo! Niezależnie zresztą od wyboru tempa, Street Fighter Alpha 3 to jedno z najszybszych i najbardziej dopracowanych mordobić.

Wiele godzin grania, dużo rzeczy do odkrycia, czas spędzany przy ulepszaniu swoich umiejętności, bardzo dobra grafika, dużo zremiksowanych utworów muzycznych - czy to Street Fighter, czy gra idealna? Jak powiedział kiedyś mój znajomy: "Pyk, pyk, naleśnik". Nie wiem, o co mu chodziło, ale na pewno chciałby jeszcze jedną rundkę. No to do roboty, bo warto!



Trzydziestu fighterów z kilku gier? Jak najbardziej! Postarajcie się o ukryte postacie.



FoTeL



Sakura bezlitośnie rozprawia się z Nashesm - kumplem Guile'a z wojska. Sakura w pełnej okazałości z prawej strony...



Chun-Li to kolejna zawodniczka, która potrafi sprząć nawet najtwardszego faceta. W tym przypadku Kena.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Capcom
Gatunek: bijatyka
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Przekonwertowana całość nie wygląda najgorzej, ale chciałoby się zobaczyć pełną moc silnika graficznego.

DŹWIĘK

Krzyki, ryki, odgłosy uderzeń. Do tego ciekawe remiksy znanych fanom kawałków.

GRYWALNOŚĆ

Do odkrycia jest trochę, a grania jeszcze więcej. Wiele godzin prawdziwej frajdy objawiania kogoś po buzi.

9.0



BREATH OF FIRE II

Chociaż erpegi to w gruncie rzeczy ciekawe pozycje i lubię w nie grać, jest jedna rzecz, która potrafi mnie od razu zniechęcić do danego tytułu: złe wprowadzenie. Złe, czyli takie, które albo całkowicie nic mi nie wyjaśnia, albo każe mi zapamiętać skomplikowaną historię.

Na szczęście, druga część Breath of Fire, w odróżnieniu od pierwszej, nie każe graczowi spamiętać długiej i nudnej historii o odwiecznym konflikcie, klanach, polityce i ogólnym niefarcie zyciowym. Zaczynamy grać, pojawia się jakieś oko, które coś tam mamrocze, po czym przechodzimy do gry właściwej. Chłopczyk, w którego się właśnie wcielił, zasypia pod posągami smoka i... Budzi się niby w tym samym miejscu, ale jednak coś się zmieniło. Nikt go nie pamięta, o jego siostrze i ojcu nikt nigdy nie słyszał... Dziwne. Ale skłania do gry, bo gracz ma ochotę dowiedzieć się, co tak naprawdę się stało. W miarę grania, dowiadujemy się coraz więcej o świecie i o roli głównego bohatera. To naturalne przejście i bardzo przypadło mi do gustu.

Niestety, wciąż widać, że ta gra to odnowiony zabytek z czasów SNESA. Pomijam starszokolną grafikę, która tak naprawdę może się podobać. Sama mam słabość do śmiesznych postaci, płaskich tel i mangowych buziek w menu. Zamiana tego na coś innego, bardziej nowoczesnego, byłaby krzywdząca dla BOFII – ta gra jest stara i wszyscy to wiedzą. Niech zatem będzie to widać.

Skróty w menu, spowodowane małą ilością miejsca na literki, zajmujące pół ekranu dialogi i co najwyżej czteroliterowe imiona świadczą jednak o pewnej niechlujności wydawcy. Poprawienie tego podniosłoby komfort gry. A tak, przeglądając spis posiadanych przedmiotów, staramy się dopasować absurdalne momentami skróty do prawdziwych słów w języku angielskim. Jakby tego było mało, w tłumaczeniu z japońskiego jest parę nieścisłości – znają je posiadacze gry w wersji na SNESA. Byłam jednak pewna, że teraz, w nowej wersji, zostanie to poprawione. Jakże się rozczarowałam. Mam wrażenie, że Capcom nie poprawił tak naprawdę nic, licząc na wysoką sprzedaż, która ma mu zapewnić dobry, znany tytuł. Nie jest to najlepsze podejście. Wprowadzono jednak coś nowego: wymianę przedmiotów przy pomocy kabla. Jeśli nasz kolega znalazł jakiś przydatny dla nas przedmiot, możemy się z nim wymienić na inny – taki, który u nas tylko zajmuje miejsce. Dobra rzecz. Ciekawym patentem, znanym z tej serii, są wyjątkowe zdolności każdego z członków drużyny. Łowienie ryb, przeszukiwanie terenu w poszukiwaniu ukrytych przedmiotów, a nawet



Dopakowana drużyna staje do walki z lilowym, kudłatym słoniem. Albo ja jestem dziwina, bo tego nie rozumiem, albo Japończycy są dziwni – bo wymyślają takie rzeczy.

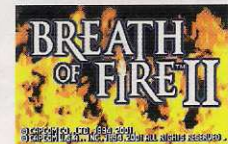
pokonywanie przeszkód na drodze przy pomocy długich tapsk jednego z koleżków – to zawsze bawi. No i jest dodatkowym urozmaicheniem gry, poza tym polegającej głównie na podnoszeniu statystyk w licznych walkach. A skoro już o walkach mowa – jest ich mnóstwo. Wystarczy wyjść z miasteczka i zrobić parę kroków, zaraz pojawia się chodzący worek treningowy.

Na szczęście poziom trudności nie jest specjalnie wysoki i poza momentami, kiedy fabuła jest tak ustawiona, żebyśmy przegrali, pokonanie sąpiącego dziwadła nie jest nazbyt skomplikowane.

W miarę rozwoju postaci, zyskują one też zdolności przemiany w potężniejszych wojowników – główny bohater oczywiście przemienia się w smoka. Przemiany innych członków drużyny ciężko określić, bo są to po prostu fantastyczne stwory, niepodobne do niczego. Mają jednak bardzo skuteczne zdolności ofensywne. Pomimo wielu interesujących zapowiedzi, niewiele jest – jak na razie – erpegów z prawdziwego zdarzenia, dostępnych na GBA. A ten zapewni graczowi jakieś trzydzieści godzin przyzwoitej zabawy. Czy warto zatem kupić BOFII, pomimo jego wad, pomimo anachronicznej oprawy? Tak, zdecydowanie tak. W końcu w erpegach nie o wygląd chodzi, ale o fabułę. A ta jest w BOFII pierwszorzędna.



A tu – menu. Z wszystkimi tymi co-najwyżej-czteroliterowymi komendami. Naprawdę, prościej chyba byłoby użyć jakichś łatwych do rozszyfrowania ikonek.



Wprowadzenie. Bardzo sensowne, zachęcające do grania i nie przeładowane informacjami. Trzeba nam takich gier.



Anek

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: EA
Gatunek: FPS
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Archaiczna, zwłaszcza jeśli wspomnimy Golden Sun. Nie przeszkadza to jednak w grze – nie tak bardzo, jak ogromne okna dialogowe.

DŹWIĘK

Przyjemny. Ale po dłuższym czasie może nieco nużyć.

GRYWALNOŚĆ

Wysoka. Starość czy nie, BOF to dobra seria i nawet lekkie potknięcia w tłumaczeniu czy uciążliwe skróty w menu nie mogą tego zepsuć.

8.3



Zaczyna się gra. Żeby bardziej nas zachęcić do walki o kasę, raczy się nas (zawą) opowieścią o niefarcie handlowym naszego tatuska. Potem wybieramy bosmana i przechodzimy do konkretów. Każde miasto wygląda mniej więcej tak samo, więc nie ma sensu bawić się w zwiedzanie.

SEA TRADER: RISE OF TAIPAN

Marzysz o morskich podróżach, przygodach, małym handelku towarem z ładowni statku? Cóż. Sea Trader skupia się na tym ostatnim.

W obecnych czasach robienie kariery jest równoznaczne z wdzianiem garnituru, wczesnym wstawianiem, byciem pod komórką i uśmiechaniem się do szefa. Kiedyś wystarczyło tanio kupić, drogo sprzedać. Strój się nie liczył, a od pewnej ilości zarobionych pieniędzy także zachowanie przestaje przeszkadzać.

Już Fenicjanie w czasach starożytnych prowadzili handel na szeroką skalę. Grając w Sea Trader, nie cofamy się aż tak daleko – tylko jakieś 600 lat. Wtedy towary przewożono na statkach, nie trzeba było płacić podatku ani cła, a największym zagrożeniem byli piraci – z którymi zresztą można się było dogadać. Właśnie w takim przedziale czasowym łądujemy, zaczynając grę w Sea Trader: Rise of Taipan.

Na początku wybieramy długość czasu gry, określamy imię kapitana (czyli nasze) oraz naszego statku. Zaraz potem łądujemy w porcie, gdzie zaopatrujemy się w jakieś dobra, po czym wybieramy sobie miasto docelowe i odbijamy. Na początku trudno się zorientować, na czym zarobek jest najlepszy – poza tym, na te naprawdę drogie towary najpierw trzeba zebrać fundusze. Kiedy już uciułamy trochę grosza, dobrze byłoby udać się do agencji celnej, która jest tylko fasadą dla miejsca handlu towarem o wiele bardziej rentownym, ale nie do końca legalnym. Wtedy łatwo pomnożymy nasze zasoby. W przypadku spotkania statku strażniczego możemy albo wpuścić ich na statek i zaproponować drobną gratyfikację finansową w zamian za usługę, albo od razu ostrzelać ich z naszych dział pokładowych. Podobnie możemy się zachować na widok piratów – wbrew bojowym hasłom, starcie z nimi nie szkodzi nam aż tak bardzo. Po kilku walkach na morzy wystarczy udać się do doków i zapłacić za naprawę statku. Przy tej samej okazji

warto wprowadzić kilka usprawnień w naszej łajbie. Problemy z brakiem płynności finansowej rozwiązujemy, biorąc pożyczkę w banku. Niestety, jeśli zbyt długo będziemy odkładać spłatę długu, zaczną nas ścigać łowcy głów. Wtedy dobrym pomysłem jest spłata części zobowiązań i zakup mapy nowego terenu w agencji celnej. Prawdopodobieństwo, że łowcy głów popłyną za nami w okolice zachodniej Europy, jeśli naraziliśmy się w Azji Południowej, jest niskie.

I tak w skrócie przedstawia się ta gra. Może nie brzmi rewelacyjnie, ale po kwadransie z nią będziecie siedzieć i myśleć, czy lepiej wejść w jedwab, czy raczej zaryzykować z drewnem i żelazem.

Niestety, chociaż pomysł jest bardzo dobry, to jednak wykonanie zasługuje na dużego przytka w nos. Najbardziej zaawansowaną animacją, jaką uświadczymy na ekranie, jest nasz stateczek, płynący z jednego portu do drugiego. Cała reszta – pogawędki z usługodawcami, bitwy morskie, wpłynięcia na mielizny – sygnalizowane są statycznym obrazkiem i stosownym komentarzem od naszego bosmana. Nie wierzę, nie mogę uwierzyć, że nie dałoby się tego zrobić ładniej. GBA ma tak zaawansowane możliwości graficzne, że wrzucanie paru kolorowych obrazków zamiast animacji uwłacza naszej godności. Z grzeczności przemilczę sprawę muzyki – powiem tylko tyle: wyłączcie ją na początku, tak będzie najlepiej dla wszystkich.

Sea Trader to dobra gra dla wszystkich tych, którzy jak ja nie lubią wysilać się, skacząc po platformach i zbierając nikomu niepotrzebne śmieciuszki. Jest nawet szansa, że dłuższa zabawa z ST czegoś kogoś nauczy – może dzięki zaprawie na GBA stanie się za jakiś czas znanym przedsiębiorcą?



Potycka z piratami. To może być niebezpieczne. Z drugiej strony, możemy spróbować abordażu i okraść piratów – zawsze to dodatkowy zarobek, całkowicie wolny od podatku.



Kolejna podróż morska. Co spotkam tym razem – piratów, syreny czy jeszcze coś ciekawszego?



Jedno z zdarzeń losowych. Nasz bosman trochę się wystraszył, ale nie stało się nic, czego nie da się naprawić w dokach za parę stówek.



Stróżę porządku. Niestety chłopaki, tym razem nie wiozę żadnego nielegalu, więc nie zarobicie na mnie. Do zobaczenia!



Tym razem trafiłam na kogoś lepszego niż ja. Trudno. Ale walka była przednia!



Pierwsza ważna decyzja. Lepiej załadować trochę orzechów i kwiatusków, czy lepiej postawić na drewno? Nie ma problemu – gdzieś to w końcu sprzedamy z zyskiem.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Jaleco
Gatunek: strategiczna
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Statyczna. Mogłoby być lepiej, bo tak mamy niefajne wrażenie niedopracowania.

DŹWIĘK

Nie ma o czym mówić. Uznajmy, że go nie ma i już.

GRYWALNOŚĆ

Bardzo wysoka. Proste sterowanie, jasne zasady i możliwość grania wciąż i wciąż – niewiele gier może się tym poszczycić.

7.5



Oh, a sacred statue!
The legend says that
treasures appear if
all of them are
collected together.

THE JUNGLE BOOK 2

Przygody Mowgliego w wersji Disneya nieco różnią się od mrocznego oryginału.

Nie mówimy tu jednak o oryginale, tylko o drugiej już animowanej bajeczce z małym chłopczykiem, miśkiem, panterą i tygrysem w rolach głównych. Mowgli postanowił wrócić do dżungli – widocznie „miastowe życie” w wiosce dopiekło mu wystarczająco. Shere Khan przygotowuje mały rewanżyk za ostatni raz, ale nie to jest głównym tematem gry. The Jungle Book 2 to raczej prosiutka zabawka dla młodszych posiadaczy GBA. Pomimo czterech przycisków dostępnych w konsolce, kierując Mowglim wykorzystujemy tylko jeden, odpowiadający za przyspieszenie kroku. Przedmioty same wskakują nam do kieszeni (czy raczej za przepaskę na biodrach), kiedy do nich podchodzimy. Jeśli drogie blokuje nam głaz, możemy być pewni, że za chwilę pojawi się ktoś z naszych futrzastych przyjaciół i powie nam „o tak, teraz już możesz przesunąć przedmiot” – od tego momentu wystarczy dobrze się ustawić i sprawa załatwiona. Mowgli spędza więc czas, szwendając się po dżungli, zbierając śmieciuszki i układając łamigłówek, o których za chwilę. Od czasu do czasu dowiaduje się o zadaniu typu „przynieś-wyynieś”, które sprowadza się do pójścia w określone miejsce i zabrania leżącego tam przedmiotu, który umożliwi posunięcie się dalej w grze. Chociaż brzmi to nudno, to zabawę ratują wspomniane przeze mnie przed chwilą łamigłówki. Niby nic, ale cieszysz się. Przejście od spaceru po dżungli jest proste – każde spotkanie z jakimś zwierzątkiem (wilkiem, motylikiem...) przenosi nas do mini gry. Założenie jest proste – na ekranie pojawia się ileś tam elementów układanki, część z nich zostaje zamieniona miejscami, trzeba je poskładać z powrotem. Na raz obracamy kwadrat złożony z czterech elementów. Nie jest to szczególnie trudne na żadnym z dwóch dostępnych poziomów trudności – ale takie ma być. Rozwiązując poprawnie te układanki, zbieramy punkty w grze. Bardzo mi się ten pomysł podoba.

Dla chcących potrenować jest też opcja „puzzle” w menu głównym. Stamtąd przenosimy się od razu do łamigłówek. To też zasługuje na pochwałę – dobrze jest najpierw zrozumieć ogólny mechanizm działania, zanim weźmie się za grę. Zwłaszcza, jak ma się sześć lat i nie lubi przegrywać.

Co do grafiki, nie mogę powiedzieć, żeby łapała mnie za serce. Owszem, jest kolorowa, ale podczas biegania po dżungli nie raz mój Mowgli zaplątał się całkowicie – nie zawsze widać, gdzie jest ścieżka, a gdzie nie. I jest to wina tylko i wyłącznie kiepskiego rozrysowania terenu. Poza tym, co tu dużo gadać – mniej więcej tyle samo mógł pociągnąć GB Color, na GBA spodziewałam się większego dopracowania i lepszych efektów. Możliwość obejrzenia urywka filmu między jednym etapem a drugim nie jest żadnym zadośćuczynieniem. The Jungle Book 2 to dobra gra ze złą grafiką. Czy warto się nią zainteresować? Czy ja wiem – chyba tylko wtedy, jeśli nasze młodsze rodzeństwo naprawdę oszalało na punkcie filmu. W innym przypadku – lepiej pokazać mu Kim Possible, też recenzowane w tym numerze.



Tak właśnie wygląda układanka. Elementów przybywa w miarę rozwiązywania kolejnych zagadek. W krytycznej sytuacji można użyć poprzednio znalezionej klepsydry z piaskiem – dzięki temu zyskujemy na czasie.



Mowgli w polance. Byłoby jakaś ta dżungla, prawda? No i te monstrualne grzyby. Zdecydowanie, ktoś wziął kasę za nic.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Disney
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Biedniutka. Łamigłówki są mało wymagające, ale teren dżungli można przedstawić lepiej. O wiele lepiej.

DŹWIĘK

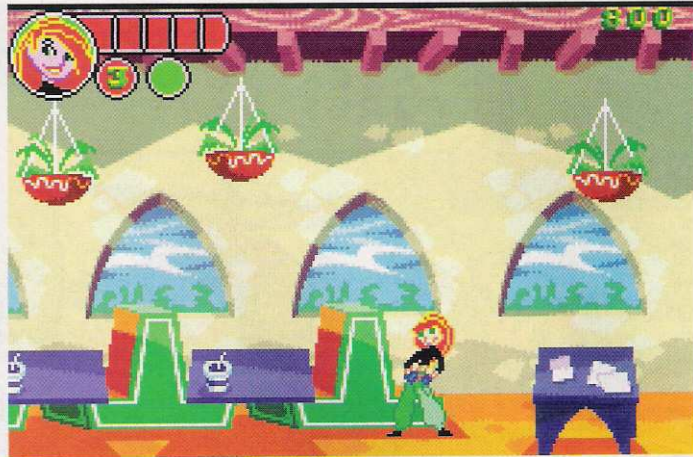
Jak to u Disneya – wesolutkie melodyjki. Dla zwolenników.

GRYWALNOŚĆ

Całkiem przyzwoita zabawa dla młodszych, prosta ale miła. Starsi szybko się znudzą.

5.1

Anek



KIM POSSIBLE

Skrzyżowanie Lary Croft z Atomówkami. Oczywiście, na podstawie kreskówki. Oczywiście, niedostępnej w Polsce.

Oaż zaczynam żałować, że tej Kim Possible sobie, póki co, w Polsce nie pooglądam. Jeśli bowiem ze świetnych kreskówek (Atomówki) powstają fatalne gry, to z jak dobra musiała być kreskówka, z której zrobiono tak ciekawą i przyjemną grę? Oczywiście żartuję – to nie jest stuprocentowa reguła. Ale jak widać – można zrobić dobry tytuł bazujący na znanej marce. Ponieważ lektura strony poświęconej serialowi nie rozjaśniła mi specjalnie w głowie, nie będę udawać, że wiem, kto jest kto i o co tak naprawdę chodzi Kim Possible. Jak jednak widać po ocenie gry – nieznanomość podstaw fabuły nie jest żadną przeszkodą, żeby się dobrze bawić. Kim Possible jest zwinna, nieźle tłucze piąstką, ale wykonanie eleganckiego wykupu ala Bruce Lee też nie jest problemem. Poza tym, skacze, biega, ćwiczy salta wskakując na wyżej położone płaszczyzny i strzela, jeśli znajdzie pistolecik.

Kim biegnie cały czas w prawo, tak samo, jak to miało miejsce w różnych klasycznych shooterach. Tutaj jednak preferowany jest kontakt osobisty z wrogiem – zeskok, strzał w dziób, ewentualne poprawki i wroga nie ma. Aż do następnego. Pod koniec każdego etapu wrogów złączy się cała chmara i trzeba się nieźle naklepać po przyciskach, żeby ich stłuc, nie zostając zdeptaną. Im lepiej klepiemy, tym dziksze kombosy odpala nasza rudowłosa koleżanka. Naprawdę wygląda to imponująco. Mimochodem zbieramy różne przedmioty – niektóre służą tylko do celów kolekcjonerskich, inne podnoszą nasz wachlarz możliwości ofensywnych (wspomniany wyżej pistolecik), a jeszcze inne, jak to w platformerkach bywa, dodają nam sił witalnych. Jednak podstawowym elementem zabawy jest walka na pięści i to mi się najbardziej podoba – koniec ze skakaniem na głowę, przeskakiwaniem, turlaniem się po nogach – nareszcie bohaterka, która przechodzi do konkretów i dobrze jej to wychodzi.

Grafika? Zabawna. Bardzo kolorowa i momentami aż przesadna (kolorowa, migająca podłoga w dyskotekce potrafi przyprawić o ból oczu). Niewiele się dzieje na planszach, ale za to Kim jest świetnie animowana – Jet Li może się schować. No, prawie.

Kim Possible nie jest jednak grą idealną. Czasem potyczka toczy się w miejscu, którego prawie wcale nie widzimy. Czasem okazuje się, że pokonałszy kogoś, walcząc z nim przez zamknięte drzwi. No i wystarczy przejść się w tę i z powrotem obok miejsca, gdzie leżały power-upy, żeby znów móc je zebrać – chociaż to nie jest może minusem sensu stricto, a jedynie nadmiernym ułatwieniem.

Platformówek na GBA jest tyle, że nie podjęłabym się ustawiania ich w kolejności jakościowej. Nie umiem też jednoznacznie powiedzieć, czy warto zainteresować się Kim Possible – jednostajność zabawy niektórym może nie przypaść do gustu. Sądję jednak, że to dobry wybór, jeśli chcemy kupić coś dla młodszej siostry – poziom trudności nie jest wysrubowany, zasady łatwo pojąć, a ciosy najlepiej się wykonuje, klepiąc maniaczko w klawisze.

Anek



Kim właśnie pokonała kolejnego przeciwnika na densflorze. Albo to, albo miał atak padaczki od tych wszystkich świateł.



Walka w drewnitni z jakimś wielkim balwanem. Balwan jest tak samo mało wytrzymały, jak reszta przeciwników – dwa ciosy i po nim.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Disney
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Dopracowana, chociaż prosta. Typowo kreskówkowa i to jest w niej dobre. Czasem razi nagromadzenie kolorów.

DŹWIĘK

Najlepiej wylączyć, bo dziarskie melodyjki, chociaż na pozór pasujące do klimatu, zaszczynają drażnić.

GRYWALNOŚĆ

Zaskakująco wysoka. Nieźle ciosy, proste sterowanie i ładna bohaterka sprawiają, że chce się grać.

6.6



KARNAAJ RALLY

Karnaaj... Co to niby jest Karnaaj? Miasto? Państwo? Koleś? Co to jest ten Karnaaj?

Tak myślałem, myślałem i przez dłuższy czas niczego sprytnego nie wymyśliłem, w końcu na coś wpadłem, ale rozwiązanie zagadki podam dopiero na końcu recenzji. Nie każdy będzie się jednak wysilał i domyślał, o co może w tytule chodzić. Co więcej, przez tę głupią nazwę (oraz paskudne jak rzadko pudełko) jedna z najlepszych zabawek na GBA może Wam przejść kolo nosa zupełnie zignorowana. Mam nadzieję, że uchronię Was przed popełnieniem tego błędu. Zaczynam!

Gra jest genialna w swojej prostocie – takie zabaweczki lubimy najbardziej. Siadamy i od razu tapiemy, o co chodzi. A chodzi o... Wygrywanie wyścigów, oczywiście! Hehe, nie trzeba być wielkim umysłem, żeby się tego domyślić. Jakby to powiedzieć? Pierwsze, co przychodzi na myśl podczas grania w KR to MicroMachines! Tak, słynna gra z większych konsol trafiła w jednej ze swych mutacji na GBA. A mutacja polega na strzelaniu i zostawianiu min – to takie proste, że aż dziw bierze, że nikt wcześniej na to nie wpadł! Trasę obserwujemy z widoku ptaka, widok przesuwa się, śledząc nasz pojazd, a my omijamy różnego rodzaju przeszkody, zbieramy dopalki i zasuwamy przed siebie starając się przy każdej nadarzającej się sposobności dosunąć naszym przeciwnikom.

Proste? No jasne, że proste! Ale jak wykonane – oglądanie Karnaaj Rally w akcji to sama przyjemność. Oto przed Wami jedna z najładniejszych gier na GBA. Zdziwieni? Ja także. Nie ma, co ukrywać, nie tego się spodziewałem, szczególnie po przejrzeniu menuśków, które wyglądają tak, że lepiej nie mówić. A zdjęcia bohaterów, to po prostu mordy jakichś koleżków z dworcowej poczekalni na jakimś kompletnym wygwizdowie i to w środku ciemnej listopadowej nocy. Ale nic to, przeboleję ten koszmarek, bo dalej jest już tylko lepiej – KR w akcji naprawdę daje popalić



Błękitne otoczenie informuje, że wyścig nie odbywa się na Ziemi. Trudno bowiem znaleźć u nas niebieską trawkę.

konkurencji. Mix elementów 2D i 3D wyszedł po prostu perfekcyjnie, gra jest płynniutka, prześliczna. Trasy ciekawe, a z czasem, co raz trudniejsze. No i wszystko wygląda soczyście, kolorowo – liście wyglądają jak liście, woda jak woda, a kamienie jak skały.

Samochodziki popylają aż miło, są wprawdzie malutkie, ale ładnie wykonane. Rakiety zostawiają smugę dymu i ognia, małe miny efektownie eksplodują, czasami można wpaść na kamień czy oponę, która odbije się jak piłka od naszego pojazdu, trochę go zwalnając, jak nie omiemy takiej przeszkody to będziemy ją odbijać przez ładny kawałek drogi - to też liczy się na plus dla programistów. Niczego nie da się tu pomylić z czymś innym, wszystko widać perfekcyjnie. Popis umiejętności koderów i grafików, bez dwóch zdań. Szkoda tylko, że muza i efekty nie wypadają tak dobrze jak grafika, ale i tak jest niezłe, a nawet lepiej, bo dobrze. Nie trzeba nic przyciszać, a nawet warto rozkręcić trochę dźwięk. Wprawdzie nie jest to szczyt możliwości GBA (nie to, co grafika), ale z drugiej strony slyszalem już duuuużo gorzej udźwiękowione gry. Zabawa to sam miód, wprawdzie na początku jest to dość wątle źródelko, bo samochodziki są wolne i łatwo jest nimi sterować, ale po wejściu do wyższych klas wyścigów (są cztery) zaczyna się prawdziwa zabawa i miód płynie wtedy szerokim jak wodospad Niagara strumieniem.

Trochę faktów na poparcie wysokiej oceny – dwadzieścia dwie trasy (licząc odwrócone i nocne wersje), czternaście modeli pojazdów, tryb kariery, w którym za zarobioną kasę ulepszamy nasze samochodziki, a także obstawiamy wyniki wyścigu. No i nieodzowna w takich wypadkach możliwość gry po linku w cztery osoby. Wygrzew nie z tej ziemi! Kupujcie, nie zastanawiajcie się!

T-Mac

PS: Karnaaj kojarzy mi się ze zniekształconym angielskim słowem carnage, czyli rzeź po prostu. Rzeź Rally... Buahahaha! To mi pasuje!



Trasy w Karnaaj Rally zostały przygotowane z dużą pieczołowitością - autorzy mogli pozwolić sobie na rederowane lokacje, ponieważ silnik gry nie jest w pełni trójwymiarowy. W wyniku tego na grafiką KR patrzy się z prawdziwą przyjemnością.



Spośród szerokiego wachlarza holidów z pewnością wybierzesz coś odpowiedniego dla siebie.



GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Jaleco
Gatunek: wyścigi
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Cudo! Gładka i płynna, szczegółowa, kolorowa i wyraźna nawet bez wspomagania się Afterburnerem.

DŹWIĘK

Muzyczki są spokojne, odgłosy też nie odstają. Poziom wysoki, choć dźwiękowcy nie dorównali grafikom.

GRYWALNOŚĆ

Na początku trochę słamazarnie, a z czasem, co raz szybciej i szybciej! Ostrzej! I o to chodzi, i o to chodzi!

8.9



Europa od zawsze była i pewnie zawsze będzie w ogniu, jeśli chodzi o tempo wychodzenia nowych gier. Odkąd kupienie czegoś za granicą przestało być zadaniem ponad siły, mamy wybór – czekać nie wiadomo jak długo albo kupić coś po drugiej stronie kaluży. Dlatego zdecydowaliśmy się stworzyć nowy dział w GBM – Import Zone. Piszemy tu o dobrych, ciekawych tytułach, które nie pojawiły się w Europie i których szanse na pojawienie są, delikatnie mówiąc, dyskusyjne. Dział będzie pojawiał się sporadycznie.

CHOCOBO LAND: GAME DE DICE

Mieszka na północy kraju, żywi się zazwyczaj dżdżownicami, jego wysokość sięga 1,5 m, a długość dochodzi nawet do dwóch metrów. Rozpiętość skrzydeł waha się od 0,5 m do 1 m – jednym słowem, do najdłuższych nie należy. Waga i długość życia nieznane. Pióra koloru żółtego, oczy niebieskie. Wykazuje wykraczający ponad przeciętną poziom inteligencji. Jest najsławniejszym ptakiem w Kraju Kwitnącej wiśni. To niepowtarzalny okaz i marzenie wielu kolekcjonerów latających dziwadła – Chocobo!

Chocobo Land: Game de Dice jest najnowszą produkcją Squaresoftu na GameBoya Advance. Jest jednocześnie rozwinięciem wydanej w grudniu 1999 roku w Japonii na PlayStation gry o tytule „Chocobo de Dice” wchodzącej w skład pakietu „Chocobo Collection”. Z początku nie bardzo wiedziałem o co w tym wszystkim biegnie – bariera językowa wydawała się nie do przebycia. Postanowiłem jednak posiedzieć dłużej i zgłębić w tajniki skomplikowanej pozycji...

Monopoly! Tylko to przychodzi mi na myśl. Squaresoft wykorzystał znany i bardzo popularny patent i w oparciu o niego stworzył grę w realiach jednego z wykreowanych przez siebie światów. Cała przygoda zaczyna się od wybrania imienia naszego ptaka. Potem na ekranie pojawia się intro. Dowiadujemy się z niego, że Chocobo wpadł na wspaniały pomysł – aby umilić sobie czas, postanowił zaprosić wszystkich kumpi na piknik. Urządził go na olbrzymiej, zielonej polanie, pełnej kwiatów. Gdy tak sobie smacznie jedli, nagle niebo pokryły czarne chmury. W tym samym czasie na ziemię spadła kostka i rozbiła się na pięć magicznych kul. Każda z nich wciągnęła w siebie jednego z naszych bohaterów, przenosząc ich do tajemniczego świata.

Po owym świecie możemy się swobodnie poruszać, aż do momentu, w którym przyjdzie nam przeskoczyć na docelową planszę walki. Składa się ona z trzech rodzajów pól – na tzw. Purchasable square możemy osadzać nasze stworki – działa to tak, jak wykupywanie ulic w Monopoly. Są jeszcze Crystal square oraz Mrs Fat Chocobo square. Naszym zadaniem jest wyrzucanie jak najbardziej dogodnej liczby oczek na kostce (maksimum sześć) i zagospodarowywanie pól – tak, aby nasz przeciwnik tracił jak najwięcej pieniędzy. Podobnie jak we wzorze, na podstawie którego stworzono Chocobo Land: Game de dice, po przejściu dookoła całej planszy dostajemy nagrodę pieniężną. W grze dostępny jest potężny tutorial – niestety,



Wielki Chocobo zostawił na tym polu swojego stworka – przechodzący tędy przeciwnik straci kilka cennych kryształów.

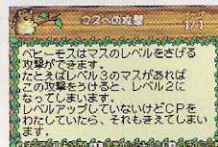
po japońsku. To ważna informacja dla potencjalnych „importerów” – aby wszystko dogłębnie poznać, potrzebna będzie duża dawka samozaparcia lub znajomość tego orientального języka. Brak rozeznania w niuansach japońszczyzny nie wpływa w zasadzie na przebieg gry, aczkolwiek w pewnych momentach utrudnia zabawę. Grafika od samego początku mnie zachwycała – każdy posiadacz GBA musi zobaczyć taki przepych choć raz w życiu! Squaresoft jest wręcz niesamowity. Efekty świetlne towarzyszące niektórym akcjom są dopracowane lepiej niż algorytm kolizji ciosów w VF4. Animacja nigdy nie rwie. W prawdziwą ekstazę wprawili mnie czarująco piękne, kilkuwarstwowe tła, a także brak widocznych jakichkolwiek większych pikseli – wszystko jest gładzikiem jak spod narty Adama M.

Muzyka jest bardzo miła, chociaż trochę dziecinna – a jak wiemy, właśnie taką preferują japońscy twórcy gier. Nie wpada szybko w ucho, ale po poznaniu jej smaczków potrafi rozweselić nawet największych gburów – wkład w to mają także przeżabiane odgłosy bohaterów. Kiedy już pozna się zasady, jakimi rządzili się świat tej gry, ciężko będzie się oderwać. Niestety, po przejściu kilku „pojedyneków” na rozmaitych planszach przychodzi pewien kryzys. Niemożność poznania fabuły sprawia, że brakuje nam bodźca do dalszej gry. Szkoda. Fani Squaresoft mogą i powinni jednak w tę pozycję inwestować – tym bardziej, że premiera europejska nie została jeszcze nigdzie oficjalnie potwierdzona.

Tomex



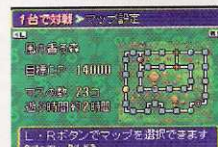
Tutaj zaczynają się prawdziwe fajerwerki – szkoda, że nie możecie zobaczyć rozrywkowych i pięknych przejść między animacjami.



Ten chomik tłumaczy nam zasady gry. Rozumiecie coś z tego? Nie? To tak jak ja... Ten zwierzak jest również jednym z przyjaciół Chocobo i grywalną postacią



Piękny widok. Z wulkanu płynie strumień czerwonej lawy, woda z jezior spływa po zboczu do położonej niżej rzeki. W ten sposób wyglądają tereny, po których dane było mi chodzić pomiędzy kolejnymi bitwami.



Mimo dużej ilości japońskich krzaczków, odnalezienie się w menusach nie jest wcale takie trudne – a to dzięki ilustrującym każdą opcję obrazkom. Tutaj widzimy menu wyboru planszy.



Powyższe menu pozwala posłuchać melodijek i śmiesznych, japońskich odgłosów. Chętnie uściślalbym rękę osobie, która je podkładała - good work!

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Square
Gatunek: Strategia
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Jest piękna – z efektami świetlnymi zaprezentowanymi tu przez Square może rywalizować jedynie Golden Sun.

DŹWIĘK

Miły i przyjemny – z początku wydaje się nijaki, ale potem nabiera charakteru i umiła przeprowadzić przez kolejne planse.

GRYWALNOŚĆ

Jesli lubisz klasyczne Monopoly – bedziesz zachwycony. Rozgrywka jest rozbudowana w stosunku do pierwowzoru. Gdyby nie ten język...

9.0

THE KING OF FIGHTERS EX2

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Square
Gatunek: Strategia
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Animacja wojowników, tła, efekty specjalne – absolutnie wszystko w tej grze to pierwsza klasa.

DŹWIĘK

Muzyka została rewelacyjnie dobrana do każdej z miejscówek.

GRYWALNOŚĆ

Miód wylewa się każdym otworem konsolki. Dla takich gier kupiliśmy GBA!

9.0



Walka jest szybka, efektowna, wspaniała! Alpha 3 może się schować! Aaaaaa!!



Terry Bogard nie zmienił się nic a nic – dalej ma fachową czapkę z blacha.



Tablica najlepszych wyników. Kyo najlepszy, zawsze najlepszy!

Najpierw muszę się z Wami podzielić pewnym sekretem, ale tylko tak będzie nam. Otóż dla mnie seria KoF jest o wiele chłodniejsza od Street Fightera. Co z tego, że ten drugi tytuł jest u nas bardziej popularny i na SF Alpha 3 rzucił się o wiele więcej osób niż na KoF EX 2? To właśnie w Królu Wojowników odnalazłem to, czego szukam w bijatykach 2D. Zaczniemy od trybów gry. Najważniejszym z nich jest Story, zaraz potem praktyka i wszelkie odmiany Vs. Nie zabrakło możliwości zlinkowania dwóch konsolek i grania ze znajomkiem lub znajomą. Wybieramy spośród ponad dwudziestu różnorodnych zawodników. Terry i Andy oczywiście powracają w chwale, ale znajdziemy tu także inne sławy – Mai, Kyo czy Chang. Do głównego trybu wybieramy po trzech zawodników. Po przegranej, wchodzi następny, a powalony zawodnik pozostaje na arenie, aby przypatrzeć się dalszemu rozgrywkowi. Wszystko to, co znacie z poprzednich odsłon KoF jest zawarte właśnie w tej grze. Mnóstwo techniki, stylów, kombinacji i grania ze znajomkiem lub znajomą. Strikerzy to zawodnicy, którzy stoją poza ekranem i możemy ich w każdej chwili przywołać, aby udzielił nam drobnej pomocy w postaci kilku darmowych ciosów na szczękę oponenta. Dzięki temu jesteśmy w stanie wyratować się z największej opresji i przychylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść. Grafika została tylko nieznacznie podciągnięta. Tła są większe i bardziej szczegółowe, a animacja wydaje się bardziej płynna. Ale czy to wada? Chyba nie, ponieważ już

poprzednia część stała pod tym względem na wysokim poziomie. Cała reszta to najlepsze w swojej klasie efekty specjalne. Pióropusze fireballi, rozrywkowe, zwolnienia... Animacja oczywiście nie zwalnia nawet na ułamek sekundy! Nawet taki mały szczegół, jak prezentacja bohaterów, został poprawiony. Jeśli chodzi o dźwięk, naprawdę słychać poprawę. Muzyka nadal jest nastrojowa, okrzyki bohaterów są jednak teraz czystsze i wyraźniejsze. Podczas gry w KoF EX 2 odczuwa się pozytywne wibracje, zaczynają pocić się dlonie. Wszystko to z taką intensywnością, że przyciski w GBA ledwo wytrzymałyby napór moich palców. Dla fanów dwumyślowych bijatyk pozycja bardziej niż obowiązkowa!



Mai to chyba najfajniejsza laseczka w KoF. Fajnie kręci tyłeczkiem.



TIPS & TRICKS

Mamy ich mnóstwo, i to zarówno dla GBA, jak i GBC. Opracowali: Majkel i Belzebub.

GameBoy Advance

Medal of Honor Underground

- Poziom 2: SQUAME
- Poziom 3: REVOLER
- Poziom 4: FAUCON
- Poziom 5: UNANIME
- Poziom 6: ROULIS
- Poziom 7: RELAVER
- Poziom 8: POUSSIN
- Poziom 9: PANOPLIE
- Poziom 10: NIMBER
- Poziom 11: NIAIS
- Poziom 12: KARMA
- Poziom 13: INCISER
- Poziom 14: GADOUÉ
- Poziom 15: FUSETTE
- Poziom 16: EXCUSER
- Poziom 17: ENRICHIR



God Mode

Wpisz MODEDEDEIU jako hasło.

Ballistic: Ecks vs Sever

Kody

- DEATHWISH = God Mode
- BIGPOCKET = Nieskończona amunicja
- TOOLEDUP = Wszystkie bronie
- DOYOUCEME = Niewidzialność
- COLDFEET = Wrogowie nie mogą się ruszyć – ale strzelą albo ugryzą, jak za blisko podejdziesz.
- OOHSTOPIT = Jeden strzał zabija
- ACMEBANGS = Eksplozje powodują dwukrotnie silniejsze zniszczenia.
- HORNBLow = Wszystkie jęki rannych zostają zastąpione przez beknienia i pierdnięcia

Kody do poziomów:

Misje ECKSa

- Poziom 2: smokey
- Poziom 3: butterfly
- Poziom 4: covey
- Poziom 5: tiger
- Poziom 6: hornet
- Poziom 7: litterbug



Revenge of Shinobi

CONTROL PAD MOVES
CURSOR

L AND R BUTTONS
CHANGE CHARACTER

SELECT
ENTER PASSWORD
TO EXECUTE



ENTER
PASSWORD

- Poziom 8: mustang
- Poziom 9: spectre
- Poziom 10: nimrod
- Poziom 11: spooky

Misje SEVER

- Poziom 2: raven
- Poziom 3: firefly
- Poziom 4: bulldog
- Poziom 5: dragon
- Poziom 6: loudmouth



- Poziom 7: stinger
- Poziom 8: nail
- Poziom 9: zorro
- Poziom 10: xray
- Poziom 11: reddog

Dave Mirra Freestyle BMX 3

Dostępny Metal & Flash

Na ekranie tytułowym naciśnij R, R, L, L, B, B, L, R. Jeśli zrobisz to dobrze, usłyszysz dźwięk.

Inspector Gadget's Racing

Ukryte pojazdy

Gadgetmobile: Aby go zdobyć, wygraj tryb Tournament którymkolwiek pozytywnym bohaterem (Inspektor Gadget, Penny, Brain albo Chief Quimby).
Doctor Claw: Aby go zdobyć, wygraj tryb Tournament jako Agent Abdul albo Agent Bruce.

Jazz Jackrabbit

Dodatkowe fundusze

500 kredytów - zapauzuj grę i wklep: prawo, lewo, prawo, lewo, L, R, góra,

- góra, R, R, L, L.
- 5000 kredytów - zapauzuj grę i wklep: góra, prawo, dół, lewo, L, L, prawo, lewo, R, R, L, L.
- 1000 kredytów - zapauzuj grę i wklep: góra, dół, dóra, dół, lewo, prawo, L, R, L, R, R, L.
- Każdy z tych kodów działa tylko raz, ale można użyć ich jeden po drugim.

The Revenge of Shinobi

Wszystkie poziomy
67MB - FNNG - VL&Y - FWZS

Mortal Kombat: DA

Biografie postaci:

Podświetl postać na ekranie wyboru postaci i naciśnij Select.

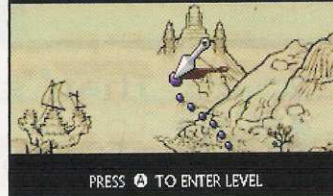
Zacznij grę z 25000 Koins

Wpisz w profilu imię KWIKKASH

Nowe postaci:

- Kitana:** Przejdź Arcade na poziomie Very Easy.
- Sub-Zero:** Przejdź Arcade na poziomie Easy.

DOSEKI'S CAVERN



Kano: Przejdź Arcade na poziomie Normal.
Quan Chi: Kup Koffin AI (cena - 4500 Koins) w Krypcie.
Shang Tsung: Kup Koffin FF (cena - 7500 Koins) w Krypcie.

Dual Blades

Tryb Counter

Przejdź Arcade 4 razy, a pojawi się w nowa opcja w menu.

Tryb Crazy

Przejdź Survival - pojawi się nowa opcja w menu Extras. W tym trybie możesz używać Juggling Combos.
Crash Bandicoot 2: N-Tranced

Ukryty boss

Przejdź grę na 100%. Na końcu Warp Room pojawi się dodatkowy poziom - wejdź tam, pokonaj bossa, a ukończysz grę na 101%.

GameBoy Color

Metal Gear Solid

Special Stage Select

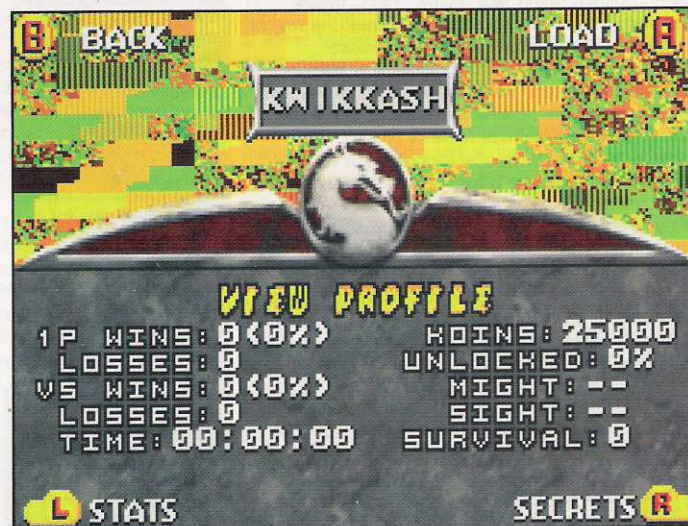
Kiedy przejdziesz grę po raz pierwszy, otwierają się nowe misje - po trzy na każdym poziomie.

Zatrzymanie alarmu


Kiedy zauważy cię strażnik - wyjdź z pomieszczenia i wejdź jeszcze raz. Powtarzaj to, a wrogowie znikną.

Sound mode

Ukończ wszystkie VR Missions w trybie Practice i Time Attack.





That's it!
Thank-
I'm so happy.

HAMTARO

Od czasów popularności niezwykle niesmacznych dowcipów, w których główną rolę grały chomiki i taśma klejąca, te zwierzątka nieczęsto przykuwały uwagę ogółu. Aż do teraz. Dzieci, przywitajcie się z Hamtaro.

Moje odwołanie do dzieci jest tak naprawdę krzywdzącym stereotypem. Hamtaro, pomimo ewidentnie dziecięcego sztafażu, jest pełnokrwistą przygodówką. Nie wdając się w szczegóły fabuły – przyjdzie nam odwiedzić wiele miejsc, zebrać przedmioty lub dostać je od napotkanych chomików w trakcie rozmowy... No właśnie, rozmowa. Chomiki gadają po swojemu. I nauczenie się wszystkich słów w chomiczym jest naszym nadrzędnym celem w grze. Oczywiście, używamy ich na bieżąco – kiedy podejdziemy do kogoś lub czegoś, pojawia się lista słów do wyboru. Oznaczają one powitanie lub wykonanie jakiejś czynności. Jasne, można dochodzić do wszystkiego metodą prób i błędów, ale o wiele ciekawsze jest nauczenie się tych słówek – będących czymś w rodzaju dziecięcego slangu. Angielskiego, oczywiście. Nie ma co liczyć na premierę takiej gry po polsku – za dużo pracy, obawiam się. A szkoda – gra bardzo przyjemnie zapoznaje graczy z logicznym myśleniem, uczy zapamiętywania i kojarzenia faktów. Niestety, podwójna bariera językowa (angielski i chomiczy) może się okazać zabójcza dla młodego pokolenia.

Teren, po którym się poruszamy, jest podzielony na kilka części. Dopiero po zaliczeniu zadań z jednego terenu zyskujemy dostęp do następnego. Potem jednak możemy wracać do poprzednio zwiedzonych miejsc, odnajdując tam kolejne wskazówki i przydatne przedmioty. I tu wchodzi element zbieractwa – tym razem, ponieważ gramy jako chomik, trudno byłoby wymyślić jakieś stwórki do zbierania – pchełki nie kojarzą się najlepiej. Wprowadzono więc lokalną walutę (nasionka słonecznika), za którą kupujemy w sklepie różne elementy stroju i inne ciekawe drobiazgi. Hamtaro może się stać nawet posiadaczem konsolki, oczywiście GameBoya! Nie ukrywam, że to mi się podoba. Ktoś dobrze to wymyślił i w tej grze naprawdę jest co odkrywać. Jak widać, nie każda licencja z kreskówki musi zostać zmarnowana.

Co z grafiką? Jak na możliwości GBC, jest całkiem przyzwoita. No, widziałam parę lepszych gier, ale niewątpliwym plusem Hamtaro są duże, wyraźne literki i różnorodnie postacie. Jestem pewna, że dzieciakom się to podoba. Mnie zresztą też. Jakkolwiek Hamtaro jest uroczym stworzonkiem, grającym główną rolę w bezpretensjonalnej grze, nie wróży mu w Polsce zbyt wielkiego sukcesu. Nie jestem nawet pewna, czy serial animowany jest u nas dostępny. Nawet jeśli – ta gra wymaga całkiem dobrej znajomości angielskiego, a polskie dzieciaki w wieku ok. 8-11 lat rzadko świetnie się nim posługują. Starsi gracze zaś będą się – całkowicie bezpodstawnie – obawiać śmieszności, grając w przygodę chomika.

Anek



Sklep z rzeczami dla chomików. Nie wszystkie mają ten sam asortyment i ceny.



Mapa terenu. Miejsca oznaczone kwiatkami już znamy – warto tam wrócić.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: przygodowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Dobra – jasna, kolorowa, wyraźna. Bardzo dobrze zrobione literki – nie ma problemu z odczytywaniem dialogów.

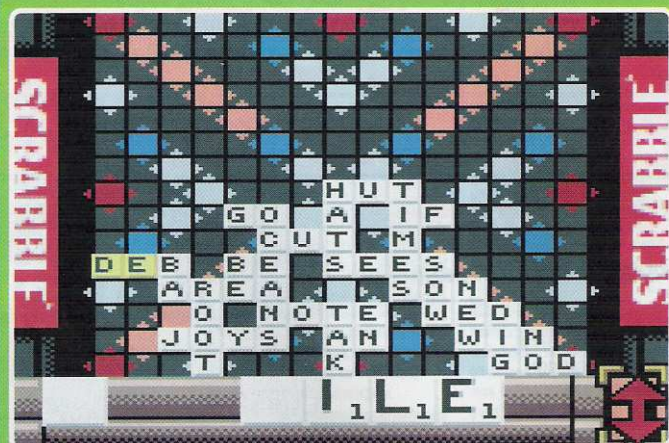
DŹWIĘK

Bez rewelacji, ale jest i nawet nie trzeba go wyłączać.

GRYWALNOŚĆ

Bardzo wysoka, chociaż wcielenie się w chomika może być dla wielu dużym problemem.

7.2



SCRABBLE

Scrabble to kolejna bezkrwawa gra, która zmusza szare komórki gracza do maksymalnego wysiłku.

Jej celem jest układanie na specjalnej planszy wyrazów, poprzez dokładanie do istniejących już słów kolejnych liter. Za prawidłowe stworzenie nowego słowa dostajemy punkty, których liczba może poważnie wzrosnąć, o ile nasz "produkt" przejdzie przez dodatkowo nagradzane pole.

Gra nie należy do najprostszych w naszym ojczystym języku, a co tu dopiero mówić o wersji angielskiej, z którą mamy do czynienia w przypadku GBC. Ale po kolei. Zarówno menu jak i sama plansza przedstawione są w prosty i przejrzysty sposób. Zasady gry są jasne: z wylosowanych na początku sześciu liter układamy pierwsze stworzone słowo, które musi przejść przez środek planszy, a kolejne tworzymy przez dodawanie z dowolnej strony literki. Zapelniające planszę słowa coraz bardziej przypominają rozwiązana krzyżówkę. Wszystkie brzmi ładnie i prosto, ale zareczam, że tak jest tylko na początku. Później nieocenionym przyjacielem staje się podręczny słownik języka angielskiego – najlepiej w wersji elektronicznej, posiadający możliwość przeszukiwania archiwum słów z "pustymi" miejscami.

W Scrabble nie potrzeba żadnych fajerwerków graficznych – tu trzeba naprawdę mocno myśleć. Nie musimy się spieszyć z wymyśleniem wyrazu – pośpiech jest złym doradcą! Jeśli ułożone słowo koliduje ze słownikiem zawartym w grze, tracimy kolejkę i dystans między nami a innymi graczami gwałtownie się powiększa. Gdy nie mamy pomysłu na utworzenie słowa przy pomocy posiadanych literki, możemy je wymienić albo odpuścić kolejkę.

Gra przeznaczona jest nawet dla czterech osób, kolejno korzystających z jednego GBC. Gdy nie ma znajomych w pobliżu, zastąpią ich "sztuczni" zawodnicy sterowani przez konsolkę. Strach przyznać, ale nawet na najniższym poziomie potrafią ustawiać słowa, które po raz pierwszy widzi się na oczy – oczywiście są bezbłędni w swoich rozgrywkach i tylko wyjątkowo pech może uniemożliwić im zabawę w każdej kolejce.

To co przeszkadza wydatnie w grze, to kocią muzyka dobywająca się z głośników konsoli – jest tak wnerwiająca, że bezsprzecznie wygra wszelkiego rodzaju konkursy rozpisane w gazetach. Po 10 minutach pisków zrozpaczony i doprowadzony do szalu domownik starszego pokolenia wytłumaczył mi w krotkich, żołnierskich słowach, co o tych piskach sądzi.

Scrabble w wersji GBC to gra dla osób lubiących łamać sobie w wolnej chwili głowę, a także żądnych rozwijania swoich umiejętności lingwistycznych. Osoby posiadające nielimitowany dostęp do internetu, a nie władające językiem angielskim mogą odwiedzić serwis <http://zagraj.onet.pl> i spróbować swych sił w walce z innymi. Słownik scrabbiasty został wydany przez Polskie Wydawnictwa Naukowe i właściwie tylko w księgarniach tego wydawnictwa można nabyć oryginalną wersję – albo w serwisie aukcyjnym Allegro.pl.

Majkel



Z niewiadomych przyczyn poprawny skrót słowa "kwarta" nie został uznany przez maszynę – pewnie maszynie nie spodobałoby się, gdyby człowiek zdobył od razu 20 kolejnych punktów.



Punkcja! - na razie wasz recenzent zajmował wysokie miejsce, ale później... szkoda gadać.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Mattel
Gatunek: logiczna
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Niespecjalna. Kilka klocków z literkami.

DŹWIĘK

Kocią muzyką nadaje się tylko do wyłączenia.

GRYWALNOŚĆ

Dla osób z podstawową znajomością języka angielskiego gra będzie zdecydowanie za trudna. Lepiej obyć językowo będą się przy niej świetnie bawić. Znakomita zabawa i nauka obcego języka w jednym gwarantowana.

4.5

LEGEND OF ZELDA

To jedna z gier, które kojarzy każdy. No, może prawie każdy – ale mam tu na myśli ogół graczy, a nie ogół ludzi. Tak czy siak – ubranego na zielono koleżkę z mieczykiem, który wcale nie ma na imię Zelda, tylko Link, zna większość graczy. Są nawet tacy, którzy dla jednej gry kupowali sobie za ciężką kasę konsolę (hi Spodek!). Czy warto? To zależy. Zwolennicy klasycznych erpegów, które rozpracowuje się łażąc po jaskiniach i taktycznie rozwalając zastępy wrogów, mogą się poczuć rozczarowani – w tym sensie Zelda jest bardziej zbliżona do takiego, dajmy na to, Diablo. Po prostu – więcej tu akcji, zręcznościowego machania mieczykiem i rzucania bomb, niż planowania, kogo porazić piorunem, a kogo zamrozić. Mimo to, cała seria uważana jest potocznie za erpegi – na N64 Ocarina of Time i Majora's Mask były jedynymi szerzej znanymi grami tego typu.

W tym numerze GBM zamieszczamy, zgodnie z Waszym życzeniem, aż trzy opisy do gier z tej serii. Najnowszą – Link's Awakening – recenzowaliśmy na stronach 13 i 14. A o czym są pozostałe dwie? Przeczytajcie.

LINK'S AWAKENING (Zelda DX)

Wkrótce po premierze GameBoya w roku 1989, gracze zaczęli się domagać przenośnej wersji Zeldy.

Poczekali na nią cztery lata – w roku 1993 Nintendo uraczyło nas wszystkich Link's Awakening, które szybko stało się hitem. Pięć lat później, po premierze GameBoy Color, Nintendo wydało tę samą grę po raz drugi – tym razem była w kolorze, usprawniono też kilka drobniaków. Dlatego nazywano ją Zelda DX – od deluxe.

Fabula gry zaczyna się zaraz po happy endzie – Link pokonał Ganona i w Hyrule zapanował spokój. Niestety, ludzie wciąż obawiali się kolejnego zagrożenia. Link zdecydował się wyruszyć w świat, szukać wiedzy, która pomogłaby mu zmierzyć się z ewentualnym następnym wrogiem. Po wielu miesiącach wyczerpującej podróży Link zmierza na statku w kierunku rodzinnej krainy. Niestety, zły los zsyła na jego drogę sztorm, który doszczętnie niszczy jego statek, a samego Linka rzuca w obce miejsce. Tam kobieta imieniem Marin wyjaśnia mu, że wyładował na wyspie Kohilint, która służyła z osobiwej ozdoby: wielkiego, nakrapianego jaja, mieszczącego w sobie Wietrzną Rybę. Link, niespecjalnie przejęty tą fantastyczną zaiste historią, udaje się na spacer po wyspie, licząc na odnalezienie swojego dobytku. Spotyka jednak sowę, która informuje go, że kiedy obudzi Wietrzną Rybę, wszystko się wyjaśni. Po tej



wypowiedzi na poziomie Miasteczka Twin Peaks, sowa znika, a Link – jakżeby inaczej – przystępuje do działania.

Gra wygląda – jak na obecne czasy – dość archaicznie. Prosta animacja, niezbyt rozbudowane tła – to nie budzi tego podziwu, jaki odczuwali gracze pięć czy dziesięć lat temu. Nie znaczy to jednak, że gra się zestarzała – w dalszym ciągu walczy się świetnie. Potworów jest mnóstwo, podobnie jak pożytecznych przedmiotów. A jeśli jakimś cudem znudzi nas główny tor gry, można zająć się jedną z minigierek. Jeśli dopiero teraz planujecie zakup jednej z tych gier – wybierzcie Zeldę DX. To lepsza grafika, dodany poziom i kilkanaście nowych przedmiotów. Czego więcej chcieć?

Anek

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: RPG
Liczba graczy: 1

GRYWALNOŚĆ

Grafika niedzisiejsza, ale miło się gra. No a poza tym – klasyka jest w modzie. A grywalność? Wyższa niż wielu współczesnych gier. Kto nie zna – zdecydowanie powinien spróbować.

8.7

ORACLE OF SEASONS

Po wydaniu Majora's Mask na Nintendo 64, pojawiły się plotki o premierze trzech gier z serii, mających się ukazać na GBC.



GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: RPG
Liczba graczy: 1

GRYWALNOŚĆ

Bardzo dobra, jak na możliwości GBC grafika. Posiadacze GBA raczej nie zachwyci, ale to porządne rzemiosło. Za to grywalność bardzo wysoka. To jedna z gier, które włącza się na pół godzinki tylko po to, żeby ocknąć się w cztery godziny później.

8.9

Tercet miał się nazywać Fruit of the Mysterious Tree i być czymś, czego gracze jeszcze nigdy nie doznali.

No i nie doznaliśmy, fakt. Z trzech gier zrobiły się jakimś magicznym sposobem dwie – Oracle of Ages i Oracle of Seasons. Co więcej, gry wydał Capcom, a nie Nintendo, co wzbudziło falę kontrowersji. Nie wyszło to jednak najgorzej – obie wersje współpracują ze sobą – nasze postępy w jednej z nich mogą wpłynąć na rozwój sytuacji w drugiej.

Link po raz kolejny pakuje się w kłopoty – wysłano go w okolice Holodrum. Zaczynamy rekonesans z głową w piachu. Trochę kiepsko jak na niepokonanego bohatera. Na szczęście po chwili pojawia się miła dziewczyna, tancerka imieniem Din. Cuci Linka, tylko po to, żeby ten mógł obejrzeć, jak porywa ją wielki wir. Wir wystął zły pan imieniem Onox. A jako że Din była zarazem Wyrocznią Por Roku, świat wariuje. Zima przychodzi po wiosnie, przed wiosną, potem jest jesień albo znowu zima – nie ma reguły. Link postanawia przywrócić sytuację do normy.

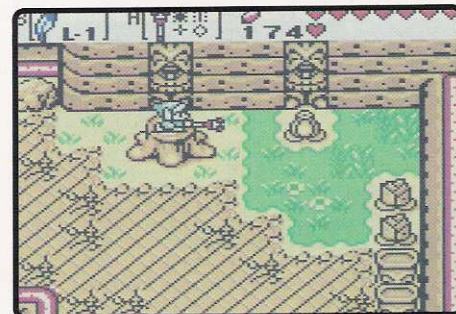
W Majora's Mask wprowadzono pierścienie, odpowiadające za różne zdolności. Podobnie jest i tutaj – całkowita liczba pierścieni, którymi można i trzeba się zaopiekować, to 64 (ciekawe, skąd akurat taka liczba...). Dzięki nim Link uczy się nowych zdolności, podnosi siłę swoich własnych ataków, a nawet transformuje się w inne postacie. Niestety, nie wszystkie pierścienie są potrzebne – to klasyczny casus pokemania: gracz jest zmuszany do zebrania wszystkich, żeby ładnie to wyglądało. Wiele przedmiotów, jak na przykład procy czy bomby, znamy już z innych gier. Po połączeniu Seasons i Ages pojawiają się dwa świetne miecze – Master Sword oraz Biggoron Sword. Po raz pierwszy stykamy się jednak z nasionkami, przy pomocy których hodujemy różne pożyteczne drobiazgi.

Jak łatwo zorientować się po tytule, pory roku grają główną rolę w rozgrywce. Kiedy już Link zdobędzie Rod of Seasons, ciągle samodzielne zmiany pory roku są

kluczowym elementem zabawy, pozwalającym na przejście do dalszych etapów. A jakby tego było mało – Holodrum to nie jedyna kraina, którą zwiedza Link. Jest jeszcze Subrosia, podziemny świat. Mówi się, że Holodrum i Subrosia są w jakiś sposób powiązane ze sobą...

Oracle of Seasons to łatwiejsza z kompletu gier – zawiera więcej momentów zręcznościowych, kiedy to zawzięcie machamy mieczykiem. Mimo to, jest tu o wiele więcej terenów do zwiedzania niż w Oracle of Ages, no i prawie od początku gry cała mapa jest dostępna. Na pewno spodoba się weteranom serii, a dzięki w miarę niskiemu poziomowi trudności nie zniechęci też nowicjuszy.

Anek



TOMB RAIDER THE PROPECY

Tylko tu i teraz pełny opis przejścia najnowszych przygód Lary Croft!

MISJA PIERWSZA

- 1- Wespnij się po skałkach na górę i wejdź do jaskini.
- 2- Przy rozgałęzieniach pobiegij najpierw w lewo, potem wróć, wciśnij przycisk i zabij wilka. Na kolejnym rozwidleniu pójdz na dół, zabij wilka i wciśnij przycisk otwierający górne drzwi. Przeskocz z rozpędu nad przepaścią, zastrzel wilka i przejdź przez drzwi.
- 3- Zwiedz całe pomieszczenie, wciskając regularnie wszystkie kamienie, aby otworzyć podwójne przejście.
- 4- Uwważaj na buchające z ziemi ognie, staraj się przebiegać pomiędzy nimi. Odnajdź topór. Aby umieścić topór w dłoniach figury, pozbadź się wszystkich wilków. Po włożeniu topora otworzy się nowe przejście, skorzystaj z niego.
- 5- Droga polega głównie na wspinaczce i przeskakiwaniu nad przepaściami. Staraj się



Walka z bossem składa się z dwóch tur. W pierwszej musisz rozłożyć na części pierwsze dwa kościotrupy. W drugiej - strzelaj do maga ile wlezie, aż padnie. Obejrzyj wstawkę i zaczynamy misję drugą!



- 8- Znowu musisz pogłótkować z poziomami. W każdym pomieszczeniu spotkasz wilki i wojownicze szkielety. Na te ostatnie jest całkiem prosty sposób - krąż dookoła takiego, żeby nie miał możliwości zadania Ci ciosu i strzelaj ile wlezie, a wyjdiesz z tego bez szwanku. Zabierz dwa Uzi - na pewno się przydadzą.



- zbierać po drodze jak najwięcej apteczek.
- 6- Spotkasz tu na drodze uzbrojonego w tarczę i miecz kościotrupa. Wystrzel w niego odpowiednią ilość amunicji, a nieboszczyk padnie trupem.
 - 7- Aby skończyć planszę, musisz po drodze zebrać tarczę, miecz i Librę (wagę) - potrzebne będą w komnacie z bossem.
 - 8- Na górze sali jest podwyższenie, na którym musisz ustawić swoje zdobycze. A więc, od lewej : waga, miecz, a na koniec tarcza. Jak je ustawisz, wciśnij przycisk i obejrzyj filmik.

MISJA DRUGA

- 1- Na początek zabij trzy wilki, wciśnij przycisk aby przesunąć kamień. Wciśnij przycisk i z rozbiegu przeskocz nad przepaścią, aby zdążyć do drzwi. Zabij oba szkielety, pójdz na górę i otwórz kolejne drzwi. Zanim przebiegniesz przez ognie, przygotuj się na walkę z wilkołakami. Poznasz w tej planszy nowy rodzaj szkieletów - rzucają w twoją stronę toporami, które musisz omijać, strzelając przy okazji w czachę.
- 2- Pozbadź się psów i kawałek dalej zrób to samo. Musisz wciskać po drodze wszystkie przyciski, jakie się da i zebrać dwie statuetki: Hell God Statue i Heaven Goddess Statue. Ta pierwsza obniża po użyciu kamienne bryły na twej drodze, a druga wyciąga je ku górze. Oczywiście, jak już z nich skorzystasz, nie zapomnij ich wziąć ze sobą - przydadzą Ci się w dalszej drodze.



- 9- Napotkasz tu końcowego przeciwnika - czerwonego maga. W pokonaniu go pomogą Ci twoje nowe karabinki. Gdy już będzie po wszystkim, zbierz amunicję, apteczki i drugi czerwony kamień, po czym wracaj do domu, by rozpocząć misję trzecią.



MISJA TRZECIA

- 1- Jak skończy się wstawka, zastrzel maga. Po przebyciu kilku korytarzy dotrzesz do komnaty, gdzie czeka na ciebie kolejny czarodziej, tym razem z wilkiem. Gdy ich załatwisz, zabierz amunicję i skocz na górę. Jeszcze kilka pomieszczeń z przyciskami, zatajonymi wrogami i na końcu upragnione wyjście.
- 2- Nie spotkasz na tej planszy nic specjalnego, zwiedzaj kolejne pomieszczenia, dopóki nie dojdiesz do końca.
- 3- Ta plansza jest nastawiona na zbieractwo, więc staraj się dostać do każdego z pozoru



KODY

HASŁA DO KOLEJNYCH POZIOMÓW

- | | |
|-----------------|------------------------------|
| 1 - PRLD | 17 - MGSL (Boss II) |
| 2 - GAZE | 18 - ROMA |
| 3 - MEDI | 19 - MONK |
| 4 - HAXE | 20 - AEON |
| 5 - PATH | 21 - TIME |
| 6 - BONE | 22 - OLIM |
| 7 - TREE | 23 - LAND |
| 8 - LINK (Boss) | 24 - DART (Boss III) |
| 9 - KURZ | 25 - HILL |
| 10 - HELL | 26 - CHEX |
| 11 - WEFX | 27 - STLK |
| 12 - MEMO | 28 - MECH |
| 13 - HEAR | 29 - ARKD |
| 14 - FITZ | 30 - MUSH |
| 15 - ELRC | 31 - LITH (Boss IV) |
| 16 - CLIK | 32 - ARIA (Napisy Końcowe) |

- 3- Przeskakuj nad przepaściami i wbiegnij do środka budowli.
- 4- Rób to co zwykle, z tą różnicą, że musisz się nauczyć dobrze korzystać ze sprintu.
- 5- Zaatakują cię trzy wilki, więc miej przygotowaną apteczkę. W połowie planszy spotkasz dwóch magów. Pozbadź się ich, po czym dokończ planszę, otwierając pozostałe drzwi.
- 6- Nadszedł czas, aby zrobić użytek z posążków, które ciągle dźwigasz przy sobie.
- 7- Czeką cię walka z trzema magami. Jeżeli uzbroiłeś się w odpowiednią ilość apteczek to nie sprawią Ci większego kłopotu. Gdy ich pokonasz, przeskoocz nad kilkoma przepaściami i wejdź do środka budynku.

niedostępnego miejsca - może znajdować się tam coś ciekawego. Musisz stąd zabrać cztery statuetki dowódców wojsk: północnych - Maximusa; południowych - Ricardusa; wschodnich - Manueliusa i zachodnich - Giordaniusa. W pomieszczeniu z czterema punktami ustaw figurki w odpowiadającym im miejscach. Po ustawieniu wciśnij przycisk i otwórz nowe przejście.

- 4- Zbieraj po drodze amunicję do Golden Guna, czym strzelać, kiedy go znajdziesz.

W drodze powrotnej staraj się jak najczęściej biec po prostych drogach.

- 5- Po przeczytaniu tabliczki przejdź

ponieważ między jednym budynkiem a drugim.

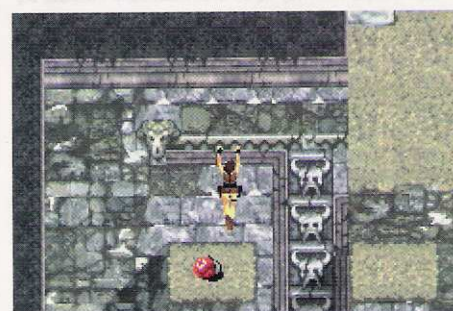
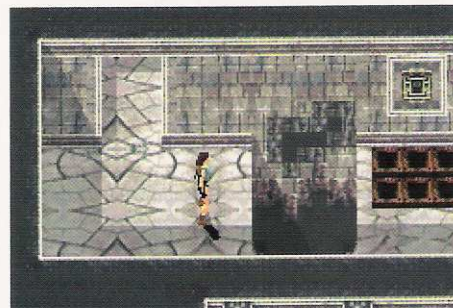
- 6- Systematycznie odkrywaj nowe pokoje, a szybko dotrzesz do komnaty z bossem.
7 - Gdy Lara schowa trzeci i ostatni kamień (White Stone), rozpocznie się walka. Staraj się trzymać z lewej strony i załatwiać magów pojedynczo. Możesz unikać ich strzałów, przeskakując je. Na początku korzystaj z Golden Guna, a kiedy zabraknie ci do niego amunicji, przerzuć się na Uzi. Używaj z odpowiednią częstotliwością apteczek. Na pewno szybko się ich pozbędziesz - będziesz mógł powrócić do domu i przestudiować nowy materiał.

MISJA CZWARTA

- 1 - Zabijaj wszystkie wilki jakie spotkasz na drodze. Wybierz Uzi, żeby nie musieć zmieniać broni w trakcie walki z nowym przeciwnikiem - duchem. Wbrew pozorom można go zabić kulami z twoich pistolecików. Gdy dojdiesz do wejścia świątyni, podejdź do krat, a same się otworzą.
2 - Wkrocz na pokratkowane pole i pozbadź się przeciwników. Uważaj w tej planszy na ruchome kolce - staraj się przez nie przebiegać sprintem. Gdy po wielu przejściach w końcu dobrniesz do ołtarza, ukończysz etap.
3 - Pozabijaj wszystkich, zbierz wszystkie apteczki i całą amunicję, po czym skacz dalej do przejścia. W tej części lochu musisz przesunąć kamień, aby dostać się do wyjścia. Zostaw go na górze, tam wciśnij przycisk otwierający drzwi wyjściowe i przesun kamień na dół, aby przejść do następnej części zamku.
4 - Zwiedzaj nowe pomieszczenia, a wrogów zabijaj jednym strzałem po załadowaniu Golden Guna. Po chwili spędzonej w drugiej części planszy zauważysz, że łączy się z pierwszą. Tam, gdzie rozpocząłeś zabawę, masz do zebrania trzy ząbkowane przekładki: Small Gear, Medium Gear i Big Gear. Musisz je umieścić w drugim pokoju w kolejności: duża, mała, średnia - patrząc od lewej strony. Wciśnij przycisk, który się pojawił - uruchomisz mechanizm odpowiedzialny za otwarcie drzwi końcowych.
5 - Pozbadź się szarych magów, aby otworzyć kolejne drzwi. Opanuj bieganie sprintem, unikanie strzałów wroga i zabijanie każdego jednym strzałem, a dasz sobie radę w następnej lokacji.
6 - Staraj się zabijać magów po kolei. Jeżeli wszyscy trzej zaczną się za tobą uganiać, będzie Armageddon i przegrasz. W miejscu, gdzie ze ściany wylatują trzy ogniste kule, wbiegnij między nie, a na końcu drogi zawiesz się na krawędzi i omiń kolce, aby przeskoczyć na drugą stronę przepaści. Stoczysz w tej planszy walkę z szarym magiem. Po niej zostaniesz przeniesiony na szczyt zamczyska, aby pokonać Wielką Szarość. Z tego powodu radzę Ci dobrze przejrzeć tę planszę i zebrać wszystkie apteczki, jakie tylko będziesz mógł znaleźć - bardzo się przydadzą.
7 - Ustaw kamienie na odpowiadającym im polom: pod sobą zostaw Red Stone, w lewym górnym rogu znajdziesz miejsce na Black Stone, a w prawym górnym pozbadź się White Stone'a. W momencie, gdy wielka Szarość wpadnie w furję, miej już wyjęte Golden Guna - ładuj w tego potwora ile wlezie.

Czasem Wielka Szarość zamienia się w formę kulista, nasyłając na ciebie szkielety, duchy bądź magów. Zabijaj ich wszystkich, po czym powracaj do ładowania otowiem w brzydule. Po jakimś czasie biedaczka padnie, a Lara będzie mogła powrócić do domu z czystym sumieniem - znów uratowała świat przed zagładą. Możesz sobie teraz pogratulować i w spokoju, bez obaw przed jakimikolwiek potworami obejrzeć napisy końcowe.

Mad Dog Bits



LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

Opisywaliśmy już Oracle of Ages w trzecim numerze GameBoy Magazynu. Czas na Oracle Of Seasons. Do dzieła!

- Po rozpoczęciu gry porozmawiaj z ubraną na czerwono, tańczącą dziewczyną.
- Później zrób to samo z całą resztą koleśki.
- Gdy już będziesz miał to za sobą ponownie pogadaj z Din (tancerką).
- Po filmiku obudź Impę - poprosi cię, żebyś przekazała jej wieści Maku Tree.
- Udaj się w lewo i dwa razy w dół, a znajdziesz się w mieście (Horon Village).
- Pójdź w lewo a dojdiesz do plaży. Skocz na na dół i wejdź do jaskini (Hero cave). Zabierz miecz.
- Jako uzbrojony Link powróć do miasta i udaj się do ogromnej bramy.
- W środku uderz mieczem w bąbel który wychodzi z nosa śpiącego drzewa.
- Po rozmowie da Ci klucz do pierwszej świątyni.
- Pójdź do sklepu i kup tarczę (Wooden shield) za 30 rupii. Następnie udaj się do wejścia na północny miasteczka i wejdź do domku.
- Pogadaj z Impą, po czym na zewnątrz pójdź w górę, w prawo, jeszcze raz w górę i w lewo.
- Podejdź do dziurki od klucza. Link umieści w niej klucz i otworzy pierwszą świątynię.
- W środku zgarnij Seed satchel. Pokonaj bossa, zabierz serce i Fertile Soil.
- Udaj się do miasta i pójdź na wschód. Tam spal drzewka przy pomocy Ember seed. Stąd pobiegnij dwa razy w górę i następnie w prawo. Zobacząz Rose, jedną z Subrosian. Śledź ją, tak żeby cię nie zauważyła (chowaj się za drzewami itp.) i nie daj się nabrać.
- Jak już zniknie, pościnaj krzaki i wejdź w teleport. Pojawi się w podziemnym mieście Subrosia Village. Idź na wschód, żeby dojść do świątyni pół roku.
- W zimowej części zaopatrz się w „Rod of Seasons” i umiejętność zmiany pory roku na zimę. Gdy to zrobisz, cofnij się do teleportu, którym tu przybyłeś. Wskocz na pniak i zmień porę roku na zimę, a następnie pójdź na wschód, aż dojdiesz do ćwiartki serca. Później udaj się w górę, aż dotrzesz do domku. Następnie skręć w kierunku zachodnim i zmień porę roku na zimę. Wdrap się po schodach i pójdź w prawo. Wskocz do komina.
- Po dialogu dostaniesz łopatę. Teraz wyjdź na zewnątrz i za pomocą nowej zdobyczy oczyść drogę. Tu idź na dół, aż zobaczysz ćwiartkę serca. Następnie w lewo - zmień porę roku na zimę. Od tego miejsca idź w następujących kierunkach: W-N-E. Tnij mieczem w nasioną na drzewku aby spadły. Później pójdź w górę, w lewo i wejdź do świątyni.
- Zgarnij Power Bracelet i pokonaj bossa, aby wziąć po nim serce i Gift of Time.
- Pójdź do miasta i kup flet. Dostań się do Holodrum Plain i pogadaj z kangurem. Od kangura idź tak: E-E-S-E-N-E-S i wejdź do domku z rękawicami bokserскими na dachu. Wygraj walkę, a dostaniesz upragnione rękawice. Wróć do kangura i daj mu je, a zaproponuje ci pomoc. Zgódź się i wsiądź mu na

plecy. Idź ile się da na południe a potem w lewo. Przy domku idź dwukrotnie w górę, w lewo, w dół, w lewo, dwa razy w górę i ostatecznie w prawo. Wejdź do domku i pogadaj z koleśkiem, po czym przestaw dźwignię i zgarnij klucz, który się pojawił. Wyjdź z budynku i udaj się do nowopowstałych schodów po prawej. Przejdź na drugą stronę jaskini za pomocą Pegasus seed.

20. Poprzesuwaj kamienie i zejź po schodach. Stąd

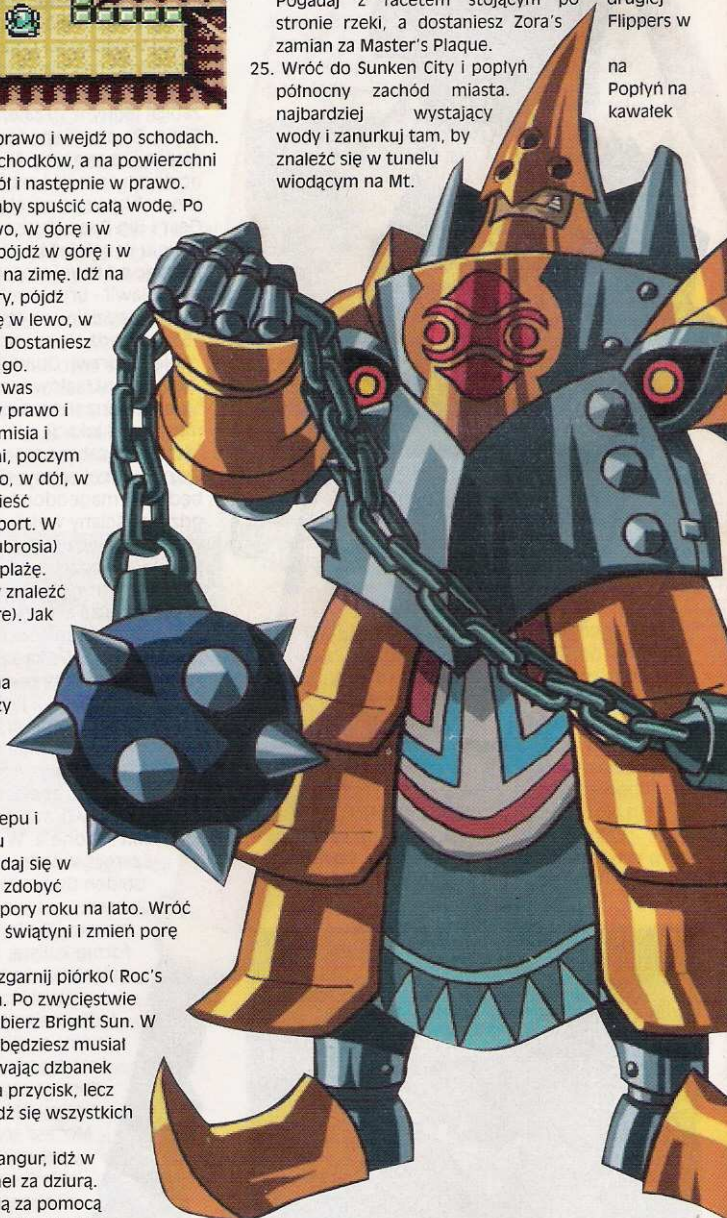


pójdź w lewo, w dół, w prawo i wejdź po schodach. Przejdź do następnych schodków, a na powierzchni udaj się dwukrotnie w dół i następnie w prawo. Wsadź klucz do dziurki, aby spuścić całą wodę. Po opuszczeniu pójdź w lewo, w górę i w prawo. Zeskocz na dół i pójdź w górę i w lewo, aby zmienić sezon na zimę. Idź na dół i gdy zobaczysz dziurę, pójdź drożką nad nimi. Udaj się w lewo, w górę i pogadaj z misiem. Dostaniesz melodyjkę przyzywającą go. Pozbądź się atakujących was moblinów. Pójdź teraz w prawo i zeskocz na dół, przyzwij misia i przeleć nim nad dziurami, poczym pobiegnij w dół, w prawo, w dół, w lewo i w górę, aby podnieść kamień zaślaniający teleport. W podziemnym świecie (Subrosia) pójdź w lewo i w dół na plażę. Musisz ją przekopać, aby znaleźć gwiazdę (Star-Shaped Ore). Jak już ją wykopiesz, idź do marketu i kup kokardę (ribbon). Teraz udaj się na południowy wschód plaży i pogadaj z czerwoną dziewczynką. Gdy dasz jej kokardę, przyłączy się do ciebie.

- Idź teraz w kierunku sklepu i mijając go idź w górę. Tu przejdź przez jaskinię i udaj się w letnią część świątyni, by zdobyć umiejętność zmieniania pory roku na lato. Wróć teraz do wejścia trzeciej świątyni i zmień porę roku na lato.
- Przechodząc świątynię zgarnij piórkó (Roc's Feather) i pokonaj bossa. Po zwycięstwie zaopatrz się w serce i zabierz Bright Sun. W pomieszczeniu z łapami będziesz musiał otworzyć drzwi, przesuwając dzbanek najbardziej po prawej na przycisk, lecz zanim to zrobisz, pozbądź się wszystkich rak.
- Od miejsca, gdzie stał kangur, idź w prawo, aż zobaczysz tunel za dziurą. Przeskocz nad przepaścią za pomocą pióra i wejdź w przejście. Przystaw

dźwignię a następnie przywołaj misia, aby przelecieć z nim nad dziurą. Stąd idź w prawo, przeskocz nad dwoma kolejnymi przepaściami, następnie udaj się w prawo, w dół, w prawo, w górę, dwukrotnie w prawo, potem dwa razy w dół i na koniec w prawo do Sunken City.

- Podreptaj stąd na dół, a zobaczysz leżącego na ziemi dinozaura. Stąd idź w prawo, przeskocz nad dwoma kolejnymi przepaściami, następnie udaj się w prawo, w dół, w prawo, w górę, dwukrotnie w prawo, potem dwa razy w dół i na koniec w prawo do Sunken City.
- Podreptaj stąd na dół, a zobaczysz leżącego na ziemi dinozaura. Stąd idź w prawo, przeskocz nad dwoma kolejnymi przepaściami, następnie udaj się w prawo, w dół, w prawo, w górę, dwukrotnie w prawo, potem dwa razy w dół i na koniec w prawo do Sunken City.
- Podreptaj stąd na dół, a zobaczysz leżącego na ziemi dinozaura. Stąd idź w prawo, przeskocz nad dwoma kolejnymi przepaściami, następnie udaj się w prawo, w dół, w prawo, w górę, dwukrotnie w prawo, potem dwa razy w dół i na koniec w prawo do Sunken City.
- Podreptaj stąd na dół, a zobaczysz leżącego na ziemi dinozaura. Stąd idź w prawo, przeskocz nad dwoma kolejnymi przepaściami, następnie udaj się w prawo, w dół, w prawo, w górę, dwukrotnie w prawo, potem dwa razy w dół i na koniec w prawo do Sunken City.
- Podreptaj stąd na dół, a zobaczysz leżącego na ziemi dinozaura. Stąd idź w prawo, przeskocz nad dwoma kolejnymi przepaściami, następnie udaj się w prawo, w dół, w prawo, w górę, dwukrotnie w prawo, potem dwa razy w dół i na koniec w prawo do Sunken City.



Cucco. Wejdź na górę po roślinie i poruszaj się w następującej kolejności między polami: góra, prawo, góra, góra. Na szczycie zeskoocz na dół w przepaść, by spaść na teleport do Subrosii.

26. Przeskoocz nad ławą, a po krótkim filmiku udaj się w lewo i wejdź do domku. Śledź złodziejki, tak aby cie nie zauważyły. Gdy znikną po zakopaniu skarbu, wykop go łopatą aby ponownie być w posiadaniu piórka.
27. Stąd idź dwukrotnie w prawo, przeskoocz nad ławą i wejdź na schody by dostać się do części wiosennej. Zgarnij umiejętność zmieniania pory roku na wiosnę i wróć na powierzchnię ziemi.
28. Pójdź w prawo by pogadać z misiem, a następnie w górę. Złap koguta za pomocą Power Bracelet.



Wciskając jak najszybciej potrafiś A wleć na górę. Zgarnij z drzewa banany i wróć do misia, aby go nakarmić. Idź w lewo aż dojdiesz do drogi zasypanej śniegiem. Przywołaj misia i idź w górę. Przelatuj nad dziurami i zdobądź klucz. Cofnij się do pniaka, który był obok misia i zmień sezon na wiosnę. Idź w lewo, aż zobaczysz kwiatek. Wejdź na niego, a wybieje cię w górę. Następnie idź w prawo, w górę, w prawo i zmień porę na zimę. Stąd dwukrotnie w lewo, wejdź po schodach i potem w prawo. Dostań się do jaskini. Po wyjściu pójź w prawo i przećwicz umiejętność koguta, aby otworzyć czwartą Świątynię - Dancing Dragon Dungeon.

29. Zeskoocz na dół i idź w prawo, zmień porę na lato i wejdź do świątyni.
30. W świątyni zgarnij Slingshot i pokonaj bossa, by zgarnąć po nim serce i Soothing Rain.
31. Idź tam, gdzie rozpocząłeś grę, a stamtąd w dół, przeskoocz dziurę i udaj się w prawo i w dół. Wejdź w teleport. Idź w dół, poprzeskakuj ławę i podnieś bombę za pomocą szczypiec (Power Bracelet). Wróć teraz do miejsca, skąd przyszedłeś i pójź na dół, dwukrotnie w lewo, w górę i podnieś kamień. Użyj kombinacji: piórko i Pegasus Seed, aby przeskoczyć dziurę. Podreptaj w lewo i w górę, a następnie na zachód, aby dojść do świątyni. Idź do Jesiennej części i porozmawiaj z kobietą ubraną na niebiesko z koroną na głowie. Weźmie od ciebie bombę i wysadzi przeszkody blokujące drogę. Teraz spokojnie przedostań się do wieży i zdobądź umiejętność zmiany pory roku na jesień.
32. Powróć do normalnego świata i popłynij lub przejdź w górę by zmienić porę roku na jesień. Pójź ponownie w górę, po czym w prawo i podnieś grzybki, by wejść do świątyni.
33. Zgarnij Magnetic Gloves i pokonaj Jednooką kulę, po czym zgarnij po niej serce i Nurturing Warmth.
34. Kup niebieską kartę w Subrosii i przeteleportuj się do sklepu w mieście – kup tam Treasure Map. Gdy włączysz mapkę, zobaczysz na niej cztery „X”. Po zdobyciu tych czterech klejnotów idź do Tarm Ruins i włóż do czterech otworów odpowiednie klejnoty, a brama się otworzy.
35. Idź w górę, zmień porę na lato i wejdź po roślince. Idąc w lewo, zejź po roślince a następnie przesun statwę w prawo. Pojawia się schody. Wróć do wejścia i zmień porę na zimę. Udaj się w lewo, wejdź po schodach i idź ponownie w lewo. Wejdź po jeszcze jednych schodach i przesun dwie najniższe statuy w prawo. Zmień porę na jesień, idź w górę, podnieś grzybki. Stąd udaj się w lewo, w dół, w

lewo, a znajdziesz się w lesie.

36. Jeśli chcesz zdobyć lepszy miecz (Noble Sword), pójź zmieniając sezon w odpowiednim kierunku tak: zima-lewo, jesień-lewo, wiosna-lewo, lato-lewo. Będzie tam czekał miecz. Do szóstej świątyni dojdiesz innym sposobem: zima-lewo, jesień-dół, wiosna-prawo, lato-góra. Idź dwukrotnie w górę i w prawo. Zmień porę na zimę i pójź w dół, w prawo, a potem rozwał grządkę śniegu za pomocą łopaty. Udaj się stąd dwukrotnie w górę, po czym raz w lewo, przesun dolną statwę w prawo i zeskoocz na dół. Następnie zmień porę roku na wiosnę i za pomocą kwiatka wybij się w górę i idź w lewo. Napotkasz tu maga. Wejdź do świątyni.
37. Zaopatrź się w magiczny bumerang (Magic Boomerang), poczym zabierz serce i weź Blowing Wind po wygranej walce.
38. Pójź do miasta i wyjdź wschodnim wyjściem, by przejść drewnianym tunelem na plażę. Pogadaj z piratem stojącym na wschodnim brzegu plaży, a następnie wejdź w teleport do Subrosii na Mt. Cucco. Idź do domku w południowo zachodniej części Subrosii, na którym stoi pirat. Pogadaj z kapitanem i udaj się na górę. Tam pogadaj z piratem po prawej, będzie on wciskać szuflady według kolejności od lewej 33211444. Idź na górę i wejdź w teleport. Znajdziesz się w jaskini pod miastem. Przetaw dźwignię, aby stworzyć most, a następnie idź do schodów i znowu porozmawiaj z piratem na plaży. Po pogawędce on sobie pójdzie, a ty wcisnij czachy w takiej kolejności (od lewej) 33211444 - otworzy się przejście do pustyni. Idź w niej dwukrotnie w prawo i wejdź do statku. Pogadaj na nim z duchem i wyjdź. Pobiegnij w północno-wschodnią część plaży i nosząc czachę okrążaj wszystkie ruchome piaski. Gdy zaczną szczebrać



zębami przy jednym z nich, wrzuc ją do środka, a potem sam wpadnij. Weź Rusty Bell i idź do huty w Subrosii, a przerobią go na Pirate Bell. Następnie idź do znanego ci już kapitana. Po filmiku udaj się na górę przez budynek i zmień sezon na lato. Stąd pobiegnij na dół i w lewo. Wejdź po roślince i pójź do góry, by wejść do świątyni.

39. Po zgarnięciu pelerynki (Roc's Cape) pokonaj bossa i zbierz po nim serce oraz Seed of Life.
40. Dojź do Temple Remains i idź w górę. Tu przeskoocz nad dziurą i udaj się w prawo, w górę i w prawo. Zmień porę na jesień i idź dwa razy w lewo, a następnie jak najszybciej w górę (radzę korzystać z Pegasus Seeds) i na dół prawą stroną. Zmień porę roku na zimę i pójź w górę, w prawo, przeskoocz nad dziurą i idź w dół, by wejść w teleport. Wejdź do jaskini i śladem dziewczyny wrzuc coś do dziury, na przykład bombę. Teraz nastąpi wybuch. Wróć do normalnego świata. Idź w górę, przeskoocz nad ławą i idź w prawo, w dół i zmień porę na lato. Teraz udaj się w prawo, w górę, wejdź po roślinie i przeskoocz



- ławę. Pójź w lewo, a następnie przeskoocz nad kolejnym odcinkiem ławy i wejdź do jaskini. Po jej przejściu idź dwukrotnie w lewo i wejdź do budynku. W nim teleportuj się do Subrosii i przedreptaj w górę, aż wejdiesz do ósmej świątyni.
41. Weź Hyper Slingshot i pokonaj bossa. Zgarnij serce i ostatni przedmiot - Changing Seasons.
 42. Ze swoimi zbiorami dojź do Maku Tree, a w nagrodę dostaniesz Maku Seed.
 43. Teraz pójź do Temple Remains. Tutaj idź w górę i w lewo później znowu w górę, a znajdziesz się w zamku Onoxa.
 44. Przejdź zamek i pokonaj swojego głównego wroga, by ukończyć grę. Możesz sobie usiąść i obejrzeć napisy końcowe!

LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS - SERDUSZKA

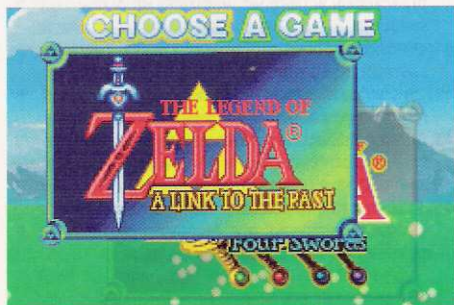
1. **Maple**
Maple będzie losowo rzuciła przedmioty, jednym z nich jest serduszko.
2. **Gasha Tree**
Po zasianiu Gasha Seed wyrośnie drzewko z owocami, losowo w jednym z nich ukryte jest serce.
3. **Horon Village**
Postugując się ognistymi nasionami (Ember Seed) spal drzewko blokujące ci drogę do serca w mieście.
4. **Eastern Suburbs**
Kolo wiatraka zmień porę roku na zimę, po czym udaj się na północny wschód, wejdź po schodkach na górę i w lewo do jaskini.
5. **Woods of Winter**
Na południowym-wschodzie, w Woods of Winter, przesun kamień używając Power Bracelet lub przepłynij przez wodę, by załapać się na początek nowego serca.
6. **Subrosia Village**
Możesz tu kupić serduszko w sklepie za 20 Ore Chunks i 10 Ember Seeds.
7. **Spool Swamp**
Poniżej wejścia do Poison Moth's Lair zmień sezon na wiosnę, po czym udaj się w prawo, trzykrotnie w dół i ponownie w prawo do porohów, które doprowadzą cię do serca.
8. **Mt. Cucco**
Spadnij przy wejściu do Dancing Dragon Dungeon - czwartej świątyni.
9. **Moblin's Keep**
Dostań się do wejścia po zachodniej stronie fortu Natzu Wasteland. Z tego miejsca idź dwukrotnie w górę do wieży. Pokonaj Moblina i zbierz ćwiartkę.
10. **Eye-glass Lake**
Przy piątej świątyni zmień porę roku na lato, po czym udaj się w prawo i dwukrotnie w dół. Zejź po schodkach. Stąd pójź w kierunku północnym do jaskini, skorzystaj z kolejnych schodów i potem jeszcze jednych. Uważając na strzały z góry, weź serce ze skrzynki.
11. **Graveyard**
Obok statku zmień porę roku na jesień i trochę niżej wejdź do jaskini. Tu przeskoocz nad przepaścią i po przesunięciu kamieni wejdź na górę. Na cmentarzu pójź w północno-zachodnim kierunku i po podniesieniu grzybków blokujących Ci drogę zbierz kolejną ćwiartkę.
12. **Temple Remains**
Po zalaniu Temple Remains ławą, wysadź w powietrze jedną ze ścian i wejdź do środka. Przeskoocz przez ławę do serduszka.

Ufo & Kris

LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Jak już wiecie, nowa Zelda składa się z dwóch opowieści. Poniższy opis odnosi się do przeznaczonej dla pojedynczego gracza A Link To The Past. Powodzenia!

Weź ze skrzynki lampę i udaj się na północ do zamku. Wejdz do zamku ścinając krzaczek po jego wschodniej stronie. Dostaniesz od znajomego tarczę z mieczem; poprosi cię też, żebyś odnalazł Zeldę. Zabierz



bumerang i wyjdź tajnym wyjściem za tronem, a następnie nieoświetlonymi korytarzami do kościoła, gdzie czeka na ciebie czwarte serce. W miasteczku kup od sprzedawcy w centrum miasta pierwszą butelkę. Drugą znajdziesz wchodząc do baru przez tylne wejście. Udaj się do kolejnego domu z chorym chłopcem, da Ci siatkę, abyś mógł łapać w nią wróżki do butelek. Na dalekim wschodzie czeka na ciebie Sahasrahla w swej kryjówce. Odwiedź go, a dowiesz się kilku rzeczy. Na północnym wschodzie od kryjówki jest pierwsza świątynia - wejdz do niej. Zgarnij w niej luk i - po pokonaniu bossa - pierwszy amulet, po czym cofnij się do Sahasrahly, a da Ci Pegasus Boots. Wyposażony w



nowe buty wejdz na zachodzie do księgarni i z rozpedu uderz w szafkę, aby zebrać Book of Mudora.

Od swego domu pobiegnij na samo południe, potem w kierunku zachodnim, aby dojść do drugiej świątyni. Aby wejść do niej, musisz przesunąć postacie węży, czytając napis na kamieniu przy pomocy księgi Mudory. W świątyni zgarnij rękawice, umożliwiające ci podnoszenie kamieni. W przejściu między pierwszą a drugą częścią zbierz na południu ćwiartkę i po pokonaniu bossa zgarnij drugi amulet.

Pójdź na północ od miasteczka Kakariko do Lost



woods i zabierz stamtąd grzyb. Na północ od kryjówki Sahasrahly, za wzgórzem, jest dom czarownicy. Oddaj jej grzyb i wróć po jakimś czasie do jej sklepu, a znajdziesz tam Magic Powder. Na północny-wschód od sklepu wiedźmy znajduje się wodna kraina Zorrów, zanim tam pójdziesz zaopatrz się w 500 (pięćset) rupii - tyle kosztują tam płatwy. Nietonącym już Linkiem przepłynij na południowy-wschód i na północy wejdz do grotu. Rozsadź tu ścianę i pogadaj z wróżką - da ci lodową różdżkę.

Od wróżki popłynij pod najbliższy most i pogadaj ze śpiochem, a da Ci trzecią butelkę.

Na drodze, gdzie zdobywałeś płatwy, wpłynij tuż po zejściu do wody do pierwszego wodospadu i wrzuć do niego swój bumerang. Gdy ukaże się wróżka, przyznaj się do czynu, a zwróci Ci przedmiot - ulepszony pod względem prędkości i skuteczności. Wyjdz i wejdz z powrotem przez wodospad - tym razem wrzuć tarczę, a dostaniesz jej odpowiednik odporny na ogniste ataki. Z takim wyposażeniem udaj się na północ do Death Mountain. Spotkasz tu w jaskini dziadka, który doprowadzi cię do wyjścia i da lusterko. Tam, gdzie cię



zostawi, będziesz mógł uzupełnić poziom energii. Na samym czubku góry jest teleport. Wejdz w niego, a przeniesie cię do podbitego przez nienawiść lustrzanego odbicia Hyrule. Przteleportuj się lusterkiem w miejscu, gdzie w normalnym Hyrule było wywyższenie z serduszkami - przeniesiesz z powrotem w niedostępne wcześniej miejsce.

Zgarnij ćwiartkę i wejdz do trzeciej świątyni. Tym razem nie dostaniesz nowej broni, ale legendarną Moon Pearl, dzięki której Link nie zmieni już wyglądu w ciemnym świecie. Przy pokonywaniu Moldorma, czyli dużej glisty, staraj się trzymać bliżej środka i ciąć go w ogon, kiedy tylko nadejdzie okazja. Po wygranej zbierz serce i ostatni, trzeci amulet.

Na północnym zachodzie mapy wejdz do Lost Woods i po długiej drodze wyciągnij z podstawki upragniony Master Sword.

Gdy kłątwa zniknie, pobiegnij do zamku i przetrnij swoim nowym mieczem moc blokującą wejście. Gdy wspniesz się na samą górę wieży, napotkasz złego maga Agahnima, który po pokazówce wyniesie się z tej sali. Przetrnij mieczem zasłony wiszące na ścianie - za jedną z nich będzie przejście do pomieszczenia, gdzie stoczysz prawie ostateczną walkę. Odbijaj jego strzały mieczem, tak aby trafiały z powrotem w niego.

Gdy pokonasz Agahnima, zostaniesz przeniesiony do ciemnego świata na czubek piramidy.

Po krótkiej rozmowie z Sahasrahłą zejdz piętro niżej i skocz w prawo po ćwiartkę.

Zejdź na sam dół piramidy i przzteleportuj się do jasnego świata, aby zdobyć pierwszy medalion. Dojdz do miejsca, gdzie był tajemniczy wodospad. Zaraz po zejściu wrzuć w środek kręgu kamieni tabliczkę lub kamyczek, aby zbudzić rybę. W zamian za to, że dasz jej



spokój, dostaniesz od niej pierwszy z trzech medalionów, czyli Quake. Gdy go użyjesz, spowodujesz ogromne trzęsienie ziemi, które zabije większość przeciwników wokół ciebie.

Włącz mapkę, aby zobaczyć, gdzie jest czwarta świątynia. Po drodze do niej spotkasz zwierzątko, które Ci pomoże w zamian za kilka rupii. Przy samym wejściu do świątyni będziesz musiał mu zapłacić 100 rupii - w zamian otworzy wejście do niej. W środku zgarnij młotek i po pokonaniu bossa uratuj pierwszą z siedmiu dziewczyn.

Teraz, gdy włączysz mapę, będą na niej zaznaczone wszystkie kolejne świątynie.

Przteleportuj się do jasnego świata i pójdz do kuźni. Koło domu zeskocz do studni i posyp miseczkę magicznym proszkiem. Sprowokujesz w ten sposób zaczarowanego nietoperza, by powiększył Ci dwukrotnie pasek magicznej energii.

Udaj się na zachód od swego byłego domu (teraz sklepu), a dojdziesz do polanki, gdzie w jasnym świecie chłopak przygrywał sobie na okarynie, by zwrócić na siebie uwagę zwierząt. Niestety nie posiadał Moon Pearl'a i zamienił się w coś szczuropodobnego. Pogadaj z nim, a da Ci łopatkę. Pójdz w lewy górny róg tej miejscówki i przzteleportuj się do jasnego świata. Podejdz do gromadki - rozbiegnie się. Przekop cały teren - znajdziesz ukrytą przez dzielciaka okarynę.

W centrum miasteczka Kakariko znajdziesz jakby kierunkowskaz z wyrzeźbionym ptakiem. Zagraj przed nim na okarynie, aby posąg legł w gruzach. Przyleci po ciebie ptak, umożliwiając Ci teleportację w osiem najważniejszych miejsc za każdym razem, gry zagrasz na okarynie w jasnym świecie.

Cofnij się do ciemnego świata i udaj się do piątej świątyni. Przteleportuj się przed nią do jasnego świata i wejdz do środka, by po przesunięciu kamieni podnieść poziom wody. Gdy wyjdziesz, zbierz ćwiartkę i wróć do ciemności. Teraz masz wreszcie możliwość poruszania się w świątyni. Zabierz z niej Hookshota i pokonaj bossa, by uwolnić drugą pannę.

Czas zdobyć dwa pozostałe medaliony. W ciemnym świecie idź ścieżką, którą szedłeś do drugiej świątyni w jasnym świecie. Nie ma tu już przejścia, ale za to jest widoczne na ziemi miejsce, które w jasnym świecie jest położone wyżej. Przteleportuj się na nim i przeczytaj napisy na posążku, korzystając z ksiąg Mudory. Dostaniesz drugi medalion - ognisty.

Trzeci medalion zdobędziesz koło wejścia do trzeciej świątyni w jasnym świecie tym samym sposobem co poprzednio.

W ciemnym świecie natraf wróżek i udaj się do Lost Woods, gdzie czeka cię szósta świątynia.

Uratuj w niej trzecią dziewczynę i zdobądź ognistą różdżkę do spalania mumii i zapalania pochodni. Po trzeciej zregeneruj swe siły, łapiąc wróżki, albo udaj się do wróżbity, który po przepowiedni zregeneruje Ci życie.

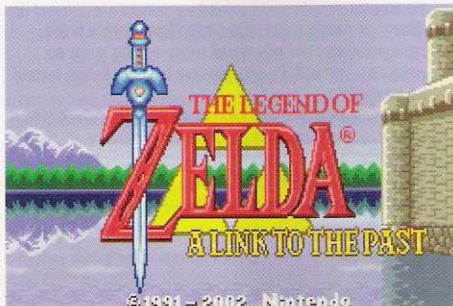
Wejście do siódmej świątyni znajduje się w centrum



zniszczonego miasta. Podejdź do posągu, złap za drzwi i pociągnij je do siebie, żeby otworzyć wejście. Znajdziesz tu ulepszenie swoich rękawic pozwalające podnosić Ci najcięższe kamienie w tej grze. Po pokonaniu bossa uwolnisz kolejną, czwartą już dziewczynkę. No i przy okazji, powinienes już - wliczając tu zebrane serce - mieć ich co najmniej dziesięć.

Z ulepszonymi rękawicami przeteleportuj się na cmentarz do jasnego świata. Rozwal ciemne kamienie dookoła grobu w prawym górnym rogu cmentarza, a następnie uderz w niego z rozbiegu. W środku znajdziesz Magic Cape, czyli pelerynkę, czyniącą cię niewidzialnym a zarazem nieśmiertelnym.

Pójdź w miejsce gdzie w jasnym świecie stała księgarnia. Za kamieniami skacze tu żabka, zagadaj do niej, a zacznie cię śledzić. Pójdź z nią do miejsca, gdzie znajdował się domek kowala i przeteleportuj się



lusterkiem do jasnego świata. Żabka przeteleportuje się razem z tobą i w jasnym świecie zamieni się w kowala. Wejdź z nim do kuźni i pogadaj z obydwojema kowalami. Gdy zaproponują Ci ulepszenie miecza, zgódź się i powróć do nich po pewnym czasie, by dostać Tempered Sword, czyli miecz poziom 3.

Wejdź w ciemnym świecie do zdemolowanej kuźni i spróbuj otworzyć skrzynkę. Ta przyczepi się do ciebie i będzie się za tobą ciągnąć, gdziekolwiek nie pójdziesz. Przeteleportuj się z nią do jasnego świata i udaj się ścieżką do drugiej świątyni. Spotkasz tu po drodze faceta siedzącego koto tabliczki. Zagadaj do niego i obiecaj mu, że nikomu nie zdradzisz jego tajemnicy a otworzy Ci skrzynkę. W środku jest czwarta, ostatnia butelka.

Zobacz na mapce, gdzie w ciemnym świecie znajdują się ósma świątynia i pójdz w to miejsce, ale w jasnym świecie. Na środku wysepki podnieś kamień - pod nim jest teleport do niedostępnej, otoczonej murem w ciemnym świecie lodowej świątyni. Zdobędziesz tam Blue Mail. Jest to ubranko, które zwiększa Ci obronę. Po pokonaniu Kholdstare zgarnij serce i ocal piątą z kolei dziewczę.

W jasnym świecie zagraj na okarynie, po czym polec na pustynię. Po wylądowaniu podnieś kamień, pod którym jest teleport i zmień światy. Na środku

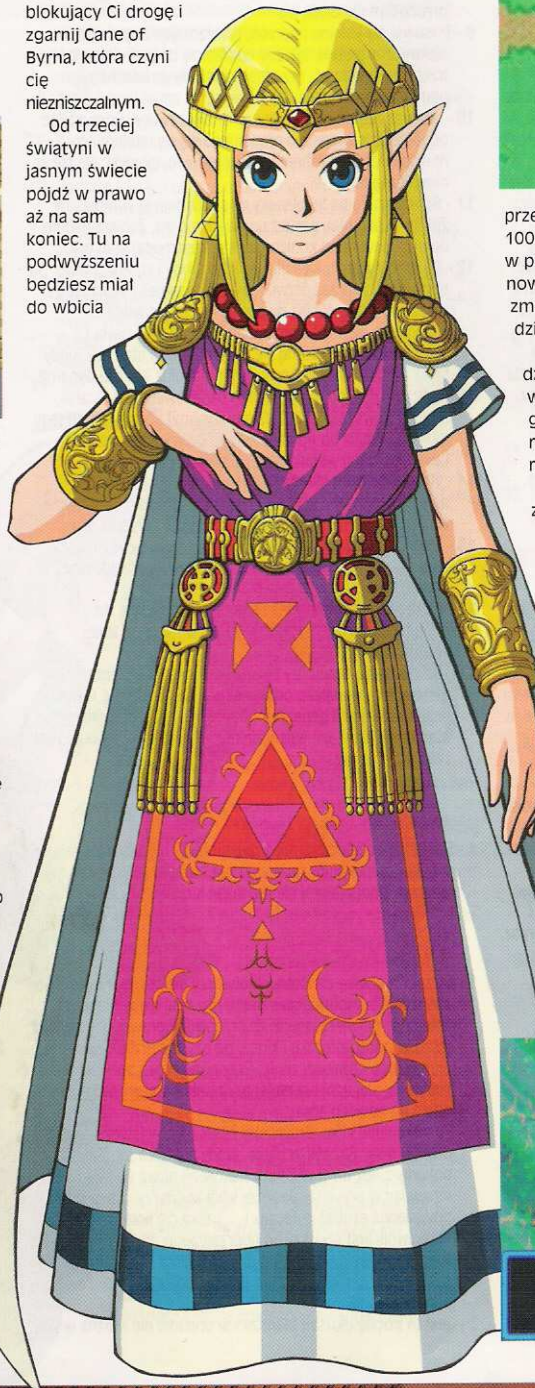


bagna użyj medalionu Ether na odpowiadającym mu znaku, żeby otworzyć wejście do szóstej świątyni.

W środku Misery Mire weź Cane Of Somaria. Gdy jej użyjesz, powstanie klocek, który możesz dowolnie przesuwac i ustawiać. Pokonaj wieloocznego Vitreousa, aby zdobyć kolejne serce i uratować przedostatnią dziewczynę.

Udaj się na górę Death Mountain, tam gdzie pierwszy raz przeniosłeś się do ciemnego świata w postaci królika i równo pod teleportem zeskoocz na półkę niżej. Wejdź do środka i po wbiciu lepków mlotkiem w ziemię, załóż Magic Cape i przebiegnij po kopcach na drugi koniec korytarza. Zniszcz duży kamień blokujący Ci drogę i zgarnij Cane of Byrna, która czyni cię niezniszczalnym.

Od trzeciej świątyni w jasnym świecie pójdz w prawo aż na sam koniec. Tu na podwyższeniu będziesz miał do wbicia



trzy słupki. Wbij je w kolejności prawy, górny, lewy, a odsłoni się teleport. Gdy już będziesz w ciemnym świecie, skorzystaj z medalionu Quake, stojąc na jego ziemnym symbolu - otworzy się wejście do ostatniej świątyni.

W Turtle Rock zabierz nową lustrzaną tarczę - Mirror Shield, dzięki której będziesz mógł odbijać nie tylko fireballe, ale również promienie laserowe. Po pokonaniu bossa uratuj ostatnią dziewczynę, która okaże się być Zeldą i zbierz serce, by zmierzyć się z ostatnim zadaniem.

Gdy dostaniesz się do Ganon's Tower, zabierz swoje najnowsze ubranko - Red Mail, które ulepsza Ci atak. Dostań się do Agahnima. Gdy pokonasz jego pierwsze wcielenie, wydostanie się z niego Ganon, który przemieni się w nietoperze i ucieknie do Piramidy Mocy. Chwilę po tej wstawce Link zagra na okarynie i przeteleportuje się na czubek piramidy.

Omiń dziurę na czubku piramidy, aby uzupełnić swoje butelki wróżkami i napełnić pasek z magiczną energią. Odwiedź sklepik z bombami, w miejscu gdzie



przedtem stał twój domek, aby nabyć dużą bombę za 100 rupii. Cofnij się z tą bombą do pęknięcia w ścianie w piramidzie i rozsadz mur - teraz masz dostęp do nowego pomieszczenia. Spotkasz tu wróżkę, która zmieni twój miecz w Golden Sword, a luk na srebrny, dzięki czemu będzie mocniejszy.

Tak przygotowanym Linkiem możesz zeskoocz do dziury na górze piramidy - tam stoczysz ostateczną walkę z Ganonem. Gdy go pokonasz, przeszedłeś główną część gry, lecz jeżeli przeszedłeś grę również na multiplayerze, czeka cię ósma, tym razem naprawdę ostateczna świątynia.

Wejście do ósmej świątyni znajduje się po zachodniej stronie piramidy w ciemnym świecie. Najlepiej będzie, jak rozpoczniesz eksplorację tej świątyni po zdobyciu wszystkich serc, mieczy i innych przedmiotów. Złap do wszystkich butelek po wróżce, znajdź najpotężniejszy miecz i zaopatrz się w kilka czerwonych napojów (Red Potion)

W centralnym pomieszczeniu będzie kilka wyjść. Zajrzyj do każdego z nich, by stoczyć walkę z czekającym tam bossem i zdobyć Green Sword, Red Sword, Blue Sword i Purple Sword.

Teraz czeka cię ostateczna walka z... Czterema klonami Linka. Będziesz się z nimi mierzyć po kolei, jeden po jednym. Jeżeli jesteś zaopatrzony w wróżki i czerwone napoje, dasz radę zadać szesnaście ciosów i pokonać swoje klony. Gratulacje!

Właśnie przeszedłeś grę na wszystkie sposoby!

Kris



TOMB RAIDER CURSE OF THE SWORD

GameBoy Color także ma swojego Tomba!

Misja 1 - Muzeum

- Omiń kobietę i wciśnij przycisk koło drzwi, aby móc wejść na górę po kamieniu. Po kilku poziomach dotrzesz do kolejnego przycisku. Aktywuj go i w drodze powrotnej do nowopowstałego przejścia zabierz apteczkę.
- Przeciągnij się po kablach w prawo zbierając apteczkę i korzystając z save pointa. Włącz generator prądu i wróć ostrożnie z powrotem do przejścia łączącego z poprzednią planszą.
- Używając windy dostań się na drugie piętro i zabierz apteczkę. Kawalek dalej znajdziesz klucz - gdy zjedziesz na dół po schodkach, będziesz mógł otworzyć przejście.
- Wspnij się piętro wyżej i zabierz obie apteczki, większą i mniejszą. Po prawej stronie na dół i zapisz stan gry. Wciśnij przycisk w statui, aby otworzyć nową drogę. Zeskocz stąd trochę niżej i bierz apteczkę i tarczę - Ancient Shield.
- Gdy wciśniesz przycisk na środkowej statui, zabierz jeszcze apteczkę i biegnij do windy. Wjedź na trzecie piętro.
- Wspnij się dwukrotnie na górę, po czym przejdź na drugą stronę - zabierz Cannon Balls. Niedaleko od nich leży apteczka, nie pozwól by się zmarnowała. Przeskocz nad przepaścią i wejdź do drabiny, która wisi trochę wyżej. Czasem koło drabiny biegnie pies, jeżeli zdecydujesz się przebiec obok niego, stracisz tylko trochę życia, ale równie dobrze możesz poczekać aż bestia odejdzie w prawo. Po drabinie przeskocz przepaść, naciśnij przycisk i cofnij się do płaszczyzny z psem. Przejdź koło zamkniętych drzwi i wspnij się na platformę. Przebiegnij obok szczura, zabierz łom - Crowbar i zjeżdż na dół do armaty. Masz trzy strzały. Zabij nimi strażnika, aby móc wciśnąć kawalek dalej przycisk uaktywniający drabinę. Wspnij się po niej, aby dostać się do klucza i twojej spluwy! Możesz teraz zabijać wszystkich przeciwników. Wróć do zamkniętego przedtem przejścia i otwórz je, aby zwiedzić ostatni obszar.
- Posuwając się naprzód w kucki zabijaj następujących strażników, uzupełniając sobie życie apteczkami w razie potrzeby. Nie zapomnij zapisać stanu gry. Gdy dojdiesz do samolotu, zbombarduj w podłoże. Zanim ukończysz planszę, zabierz jeszcze Fire Exit Key, czyli klucz do wyjścia przeciwpożarowego.
- Zjeżdż na dół, przeskocz nad dziurą, poczym ponownie wspnij się na górę i użyj wcześniej znalezionej klucza.

Misja 2 - Rooftops

Po ukończeniu wstawki będziesz miał pięć minut by ukończyć misję.

- Zjeżdż po zboczu i zapamiętaj stan gry. Pamiętaj o tym, żeby zabezpieczać teren, eliminując wrogów, zanim pójdziesz dalej. Zbieraj po drodze wszystkie apteczki i postaraj się ukończyć planszę zanim miną dwie minuty - będziesz mieć trzy na resztę zadania.
- Posuwaj się regularnie przez dym naprzód - po drodze zabierz trzy apteczki. Przebiegnij przez trzy kolejne smugi dymu i przeskocz nad przepaścią, aby rozpocząć trzecią część zadania.
- Trzymaj się taktyki z drugiego etapu, a gdy będziesz zjeżdżał po zboczu, wybij się chwytając przeciwległej ściany. Jeżeli zbierałeś apteczki nie powinieneś mieć problemu z bossem.
- Zbierz apteczkę i skocz na dół, aby zastopować licznik czasu i rozpocząć walkę. Gdy boss będzie rzucał w ciebie granatami, unikaj ich uchylając się w prawo lub w lewo i cały czas strzelaj w niego. Powtarzaj to w kółko, aż wygrasz.

Misja 3 - Subway

- W drodze do savepointa zbierz dwie apteczki. Po zapamiętaniu biegnij szybko w lewą stronę do metra, możesz jeszcze zgarnąć dużą apteczkę. Metrem dostaniesz się do kolejnego pomieszczenia.
- Poczekaj koło samochodu, aż zjawi się strażnik. Gdy go zobaczysz, zastrzel go i idź dalej. Po przebyciu kilku przepaści strzel w przycisk, aby przedostać się do następnego pomieszczenia. Po drodze uważaj na szczyry i spadający kamień.
- Zabierz bezpiecznik po zabiciu strażnika i powróć do poprzedniego pomieszczenia.
- W drodze do punktu kontrolnego pozbądź się straży i zbierz dwie apteczki. Teraz czeka cię trudna część gry - musisz skakać z jednej ściany na drugą, omijając spadające kamienie. Poruszaj się za każdym razem o jeden szczebel w

- górę a poradziś sobie. Na górze przeskocz przepaść i pojedź do następnego pomieszczenia. Tutaj przeskocz nad przepaścią, zabierz kolejny bezpiecznik i cofnij się do poprzedniego pomieszczenia.
- Zapamiętaj stan gry, w drodze do kolejnego pomieszczenia zabierz apteczkę i ostatni bezpiecznik. Gdy znów zapamiętasz stan gry, wsiądź do metra i pojedź nim do następnego pomieszczenia.
 - Po zapamiętaniu stanu gry korzystaj ze zdobytych czterech bezpieczników na pudełku, aby otworzyć nowe przejście. Udać się w lewo, zabierz apteczkę i pójź z powrotem w prawo. Strzel w przycisk. Po zejściu na dół zabij szczura i pojedź metrem na kolejny obszar. Tu zabierz naboje i apteczkę i wróć do poprzedniego lokalu.
 - Schodząc na dół, zabierz apteczkę i metrem pojedź do kolejnego pomieszczenia.
 - Staraj się zbierać wszystkie pieniądze i apteczki, które napotkasz na swej drodze do punktu zapisania stanu gry. Zapisz grę, zjeżdż na dół i kup sobie bilet na pociąg. Metrem przedostań się dalej.
 - Posuwaj się kolejno naprzód, przełączając odpowiednio elektryczne panele, tak aby dostać się do przycisku, który trzeba zaktywować. Przedostaniesz się do kolejnego pomieszczenia windą.
 - Musisz zebrać na tej planszy cztery zawory i korzystając odpowiednio z maszyny przedostać się do następnego miejsca. Możesz zebrać tu jeszcze dwie apteczki, ale nie są one niezbędne.
 - Spotkasz się na tej planszy ze sporą ilością zombiaków. Zabijaj je po kolei, poruszając się naprzód. Zabierz naboje do shotguna i pod koniec planszy zapamiętaj stan gry.
 - Po przepłynięciu kawałka wyjdź z wody i zgarnij paliwo, po czym przejdź przez drzwi, którymi wszedłeś i skorzystaj z maszyny. Gdy wrócisz do pomieszczenia z wodą, zobaczysz, że jej poziom zmienił się, co umożliwia Ci zebranie apteczki. Staraj się zapamiętywać stan gry, kiedy tylko się da. Przed końcem rundy odnajdź jeszcze dynamit.
 - Gdy dotrzesz do mrugającego oznakowania na ścianie, umieść tu wcześniej znalezionej dynamit i oddal się od tego miejsca. Wejdź do nowopowstałej dziury i zgarnij Train Lever. Po malej wspinaczkę wejdź w drzwi po lewej.
 - W control room skorzystaj z save pointa, po czym użycij paneli po prawej. Po wycieczce zabij zombiaki i ponownie zapamiętaj stan gry. Stąd zeskocz na dół i przejdź dalej.
 - Zbierz apteczkę i po zabiciu dwóch zombiaków zjeżdż na sam dół. Zastrzel jeszcze kilku strażników i przejdź przez drzwi.
 - Po prawej stronie planszy znajdziesz amunicję do shotguna. Zabierz ją i przeskocz do wyjścia po lewej stronie.
 - Po zapisaniu stanu gry znajdź apteczkę i klucz do generatora. Niedaleko od miejsca, gdzie znalazłeś klucz znajduje się sam generator. Skorzystaj z niego i zapamiętaj stan gry. Biegnij we wschodnim kierunku, aby spotkać Pina i ukończyć misję.

Misja 4 - Runaway Train

- Po wstawce będziesz mieć dwie minuty i trzydzieści sekund na ukończenie planszy. Uważaj na światła, które mogą cię uderzyć z góry, staraj się je omijać kucając.

Misja 5 - Docks

- Strzel w kotwicę na statku, a otworzy się nowe przejście do apteczki. Po zapamiętaniu stanu gry udaj się w prawo do kolejnego pomieszczenia. Tu przepłynij w prawo, aby zdobyć jeszcze jedną apteczkę i klucz, po czym cofnij się do pierwszego pomieszczenia. Przy ponownym pobycie w pierwszej sali udaj się na jej początek, po czym w lewo, aby dojechać do nowej planszy.
- Po pokonaniu kilku strażników i psa, idąc w lewo, napotkasz przeciwnika. Strzelaj w niego, kiedy się tylko da. Gdy go pokonasz, idź dalej w lewo - uaktywnij nową drabinę, strzelając w przycisk. Jeszcze kilka korytarzy, gdzie powinieneś szukać apteczek i ... czeka cię kolejna walka. Przeciwnik jest szybszy od poprzedniego. Po wygranej idź w lewo do wyjścia. Zabij kilku przeciwników i spokojnie zapamiętaj stan gry, by móc przejść do kolejnego pomieszczenia.
- Jest to trochę dłuższa plansza i w dodatku nie można w niej

zapamiętać stanu gry, ale nie jest aż taka trudna, więc powinieneś sobie poradzić. Gdy będziesz turlać się między przejściami, czekaj na odpowiedni momenta a nie Ci się nie stanie.

- Po zapamiętaniu stanu gry, umieść dynamit na strzałce i oddal się od miejsca wybuchu. Zgarnij security pass, zapamiętaj grę i przejdź dalej. Przeturlaj się ponownie przez wszystkie przejścia, i ponownie zapisz stan gry. Skorzystaj z paneli sterowania i udaj się do kolejnego pomieszczenia.
- Musisz znaleźć w tej planszy trzy części kodu do seifu. Lasery wyłączasz komputerem. W seffie znajdziesz Chemical Plant Key. Po zdobyciu go zostaje Ci tylko droga w dół, gdzie za drzwiami znajdziesz savepoint. Jeszcze trochę pływania, jeden strażnik i przejście do nowego pokoju.
- Zbieraj apteczki i ostrożnie przechodź po drutach. Przed końcem dwukrotnie skorzystaj z med station i zabij strażnika.
- Nie ma tu nic specjalnego, przeskakuj i wspnij się na kolejnych przeszkodach. Po drodze możesz zebrać amunicję do shotguna i kilka apteczek. Wyjście znajdziesz na dolnym piętrze po lewej.
- Plansza podobna do poprzedniej, na końcu zapamiętaj przed wejściem w drzwi.
- Omijając ostrożnie tłoki, zbierz w tym pomieszczeniu wszystkie puste baterie, które napotkasz na swej drodze, apteczki i Sub Dock Key. Przeskakuj ostrożnie nad toksycznymi odpadami i pamiętaj o zapisywaniu stanu gry.
- Przeplnij przez dziurę, którą przedtem zrobiła kotwica i naładuj przy pomocy komputera pustą baterię. Dostań się teraz do paneli i wyłącz lasery, po czym pójź w lewo do następnego pomieszczenia.
- Tutaj zapamiętaj stan gry i trochę niżej naładuj drugą baterię, po czym przeskocz nad dwoma przepaściami i udaj się do wyjścia.
- Staraj się naładować i zebrać napotkane baterie przed zapamiętaniem, byś nie musiał robić tego od nowa po wyłączeniu konsoli. Po załadowaniu ostatniej baterii skieruj się ku wyjściu.
- Przed wejściem w drzwi zapamiętaj stan gry, gdyż czeka cię wycieczka przez kilka pomieszczeń z minami. Pamiętaj o uzupełnianiu sobie życia, kiedykolwiek uznasz to za stosowne. Pod koniec omiń szybko trzy miny i przejdź pod dużym statkiem, aby wreszcie ukończyć tę męczącą misję.

Misja 6 - Dżungla

- W pierwszej partii dżungli, podobnie jak i w następnej, systematycznie posuwaj się naprzód, zabijając nieprzyjemnych wrogów i skacząc nad zabójczymi przepaściami. Aby dojechać do kolejnego epizodu dżungli, musisz wskoczyć pod koniec planszy do ukrytej dziury.
- Zapamiętaj stan gry na początku planszy a potem trzymaj się scenariusza poprzedniej. Staraj się zbierać po drodze amunicję i apteczki, aby poradzić sobie później. Powinieneś również uważać na przeciwników - będziesz ich napotykał coraz częściej na swej drodze.
- Po kilku skokach zapamiętaj stan gry i zestrzel pająka cziphającego na górę. Zaopatr się w apteczkę i amunicję. Zwiędzaj dalej zakamarki dżungli, dopóki nie zeskoczysz do wyjścia, aby zwiedzić przedostatnią lokację w dżungli.
- Gdy przeskoczysz przepaść, zapamiętaj grę i ruszaj dalej. Po kilku przepaściach i potyczkach ze strażnikami przeskocz nad ostatnią przepaścią do wyjścia.
- Skacz między przepaściami a winoroślami i uważaj na miny na swej drodze. Czekają tu na ciebie amunicja i apteczka, więc ich nie przeocz. Po ostatnim zjechaniu z rampy udaj się w prawo i ukończ misję.

Misja 7 - Jaskinie

- Zabij zombiaka i pająka, zabierz naboje do shotguna i przejdź w prawo przez drzwi.
- Zabierz apteczkę i zabij zeskocz jednego żywego trupa. Zapamiętaj stan gry i przejdź do następnego pomieszczenia. Zjeżdż po rampie, zabierz apteczkę i przejdź przez jeszcze jedno drzwi.
- W trakcie wspinaczki zabij pająki i zabierz amunicję, po czym przejdź dalej. Tu zbierz amunicję, przeskocz nad dwoma przepaściami i odwiedź jeszcze jedno pomieszczenie.
- Po dwóch zombiakach, jednym strażniku i pająku czeka cię ostatni w grze savepoint, skorzystaj z niego. W drodze do ostatniego bossa będziesz ciągle napotykał różnych przeciwników. Staraj się ich zabijać, nie tracąc na tym za wiele. Zbierz po drodze jeszcze dwie apteczki i trochę amunicji. Na koniec zeskocz z platformy na dół i stocz walkę z ostatecznym przeciwnikiem w tej grze.
- Strzelaj w tyła z shotguna. Korzystaj z apteczek, kiedy pasek z życiem zjeździe ci na czerwony pasek. Powinieneś umrzeć w miarę szybko. To już koniec.

Kris

LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Czyli stara, dobra Zelda na GBC. Także w wersji ZELDA DX...

Zdobądź tarczę od Marin. Idź na nabrzeże Toronbo i zgarnij miecz.
Kup topatę i bomby w sklepie. W Trendy Game wygraj figurkę Yoshiego.
Mamie dzieci daj figurkę, a w zamian dostaniesz tasiemkę. Tasiemkę daj psu pani Meowmeow, aby dostać konserwę. Wejź do jaskini w lesie, przejdź przez nią i po drugiej stronie zabierz usypiającego grzybka. Wiedźmie podaruj grzybka, a zamieni go ona w magiczny proszek. Użyj proszku na borsuku, pójź na północ i zabierz ze skrzyni Klucz Ogona. Wróć do wioski, miń ją i na południu wejź do Jaskini Ogona.
Pokonaj bossa i zabierz Księżycową Wiołonczelę. Udaj się do Sale's House o Banana i zamień tam konserwę na banany. Wróć do wioski i pogadaj z panią Meowmeow. Idź do lasu i wejź do jaskini Mobilnów. Rozwal przeciwników i uwolnij BowWow. Stąd udaj się na bagno Gogongo i przejdź je (BowWow wchrzani przeciwników zagradzających ci drogę). Wejź do Butelkowej Groty. Pokonaj bossa i zdobądź Róg z Konchy. Wróć z BowWowem do wioski i zwróć go pani Meowmeow.
Idź na wschód (preria Ukuku) i pomów z Richardem. Malpom daj banany, a w zamian weź sobie kijek. Wejź do zamku i znajdź w nim (oraz jego najbliższym otoczeniu) pięć złotych liści, tak jak prosił o to Richard. Wróć do Richarda z liśćmi, po czym wejź na pole roślinek przy jego domu. Sprzed posągu sowy wykop Oślizgły Klucz. Udaj się do Jaskini Klucza i skorzystaj z Oślizgłego Klucza. Pokonaj bossa, aby zdobyć Dzwonek Wodnej Lili. Daj patyk Tarinowi, a ten w zamian da ci plaster miodu. Udaj się do Wioski Zwierząt. Wodzowi daj plaster miodu - w zamian dostaniesz ananasa. Wróć na plażę, spotkaj się z Marin i idź z nią do morswina blokującego drogę w Wiosce Zwierząt. W wiosce Mabe kup w sklepie luk. Udaj się do świątyni Marzeń i zdobądź Okarynę. Pójź z Okaryną do Marin, a dziewczyna nauczy cię nowej piosenki. Zagraj melodię Marin przed wejściem na pustynię. Zdobądź Klucz Anglera z miejsca z ruchomymi piaskami. Udaj się do Butelkowej Groty i znajdź tam dziurkę do Klucza Anglera. Teraz idź na Wzgórze Tal Tal i daj ananasa Papahlowi - w zamian dostaniesz Hibiscus.
Wejź do Tunelu Anglera i pokonaj bossa - w zamian dostaniesz Harfę Surfowania.
Porozmawiaj z Manbo - nauczy cię on nowej piosenki (służącej do teleportacji). Idź do Wioski Zwierząt i pani Kozowej daj Hibiscus, aby w zamian otrzymać list. Z listem udaj się do pana White'a - dostaniesz miotłę. Ułirra w wiosce Mabe da ci za miotłę haczyk.
Idź do Zatoki Marty i przejdź pod mostem. Rybakowi daj haczyk - dostaniesz za niego naszyjnik Marty. Oddaj Marcie naszyjnik - uzyskasz od niej łuske. Wróć do Zatoki Marty i wejź do jaskini suma. Pokonaj bossa i zabierz Wietrzną Marimbę.
Przejdź przez labirynt znaków, aby nauczyć się nowej melodii. W Zatoce Marty użyj łuski na posągu Marty. Z jaskini pod posągami wyjdź ze szkłem powiększającym. Pokonaj rycerza w Południowej świątyni, a dostaniesz klucz do Północnej świątyni. Wejź do świątyni Twarzy i pokonaj bossa, aby uzyskać Koralowy Trójkąt. Idź na nabrzeże Toronbo i wymień topatę na bumerang. Wejź do jaskini pod posągami kogucika. Zagraj melodię na okarynie, a ożywisz koguta.

Wejź do jaskini na wzgórzach Tal Tal i zdobądź Ptasi Klucz. Wejź do Orlej Wieży, pokonaj bossa i zdobądź Organy Wieczornego Spokoju. Uratuj Marin na moście. Zagraj melodię na Okarynie przy Żółwiej Skale aby obudzić żółwia. Pokonaj przeciwnika i wchodź do środka. Pokonaj bossa i zdobądź Bęben Grzmotów. Udaj się do jaja i zagraj melodię Marin. Wejź do jaja i pokonaj bossa. Zagraj melodię Marin.

UKRYTE MUSZELKI

1. Zetnij krzaki jeden ekran na południe od sklepu w Mabe.
2. Mając już topatę, wejź do małego pokoju obok mieszkania pani Meowmeow i przepokój dolny lewy róg pomieszczenia.
3. W Jaskini Ogona wysadź bombą popękaną ścianę.
4. Użyj Butów Pegaza i wyróżnij w samotne drzewo jeden ekran na lewo od wejścia do Jaskini Ogona.
5. W Tajemniczym Lesie użyj Bransolety Mocy i usuń sobie z drogi kamienie.
6. Idź do Posiadłości Muszelek mając równo pięć muszelek - szóstą dostaniesz w prezencie.
7. Używając Butów Pegaza wyróżnij w drzewo niedaleko wejścia do labiryntu znaków.
8. Zetnij krzaki jeden ekran w dół od Grobu Ducha i użyj topaty (tam gdzie był krzak).
9. Zetnij krzak o jeden ekran w górę od wejścia do Jaskini Klucza i pokop w miejscu, gdzie rósł krzak.
10. Podnieś kamień przy pomocy Bransolety Siły na prerii Ukuku dwa ekrany nad wejściem do jaskini Suma.
11. Mając równo dziesięć muszelek wróć do Posiadłości, aby jedenastą dostać w prezencie.
12. Po wysadzeniu ściany w jaskini na prerii Ukuku (niedaleko dziesiątej muszeczki) wyjdź z jaskini po schodach i idź w górę o jeden ekran. Użyj topaty przed posągami sowy.
13. Przebij się przez krzaki na prawo od Posiadłości - w rogu znajdziesz następną muszle.
14. Po zebraniu pięciu złotych lici dla Richarda wejź do sekretnego przejścia i pójź w lewo, kiedy się rozdwa. Przesuń kamień tak, aby wpadł w przepaść, przeskocz ponad nią i weź ze skrzyni muszle.

21. W Wieży Orla wejź do pokoju, gdzie walczyłeś z jednookim potworem i wskocz do dziury w górnym lewym rogu. W skrzyni znajdziesz muszle.
22. Po uzyskaniu latającego kogucika udaj się do wejścia do Zamku Kanalet, pójź jeden ekran w lewo i przeleć przez wielką rozpadlinę. Co tam może być?
23. W świątyni Twarzy dostań się w jej partię na górę z lewej strony. Odszukaj tam tylne wejście, które zaprowadzi cię na wyspę. Jest tam pewna ciekawa skrzynia.
24. W górach Tal Tal idź do mostu - z prawej jego strony w kamieniach znajdziesz nową muszle.

Tak naprawdę to wystarczy dwadzieścia muszelek. Mając je udaj się do Posiadłości - dostaniesz bardzo przydatny prezent.

ZDJĘCIA

1. Po pierwszej rozmowie z fotografem w jego sklepie. O ile się zgodzisz, naturalnie.
2. Kiedy Marin idzie za tobą, wejź na klif po lewej stronie nabrzeża Toronbo.
3. Kiedy Marin idzie za tobą wskocz do studni na lewo od Mabe i nie ruszaj się, kiedy spadnie.
4. Kiedy Marin idzie za tobą przejdź się przed pomnikiem kogucika.
5. Zajrzyj w prawe okno domu Uriry.
6. Przejdź obok uwiązanej na łańcuchu BowWow.
7. Ukradnij jakiś przedmiot ze sklepu w Mabe (musisz wybiec, kiedy sklepikarz nie patrzy). Problem polega na tym, że kiedy będziesz próbował wrócić później do sklepu - zginięsz.
8. Mając szkło powiększające udaj się do rybaka (pod mostem w Zatoce Marty). Pogadaj z gościem.
9. Mając szkło powiększające idź do Wioski Zwierząt i wejź do domu w jego górnym lewym rogu. Porozmawiaj z Zorą w wodzie.
10. Przed opuszczeniem zwozonego mostu w zamku Kanalet udaj się po złote licie.
11. Kiedy sprowadzisz ducha z powrotem do jego grobu podejź do grobu kiedy już zniknie (duch, nie grób).
12. Idź do kurnika w górach i idź dwa ekrany w prawo, po czym stań na środku mostu.

SEKRETNA JASKINIA

Aby do niej wejść (tylko grając na Panu Kolorowym) musisz najpierw zaliczyć pierwsze trzy jaskinie. Potem idź do biblioteki i wyróżnij z rozbiegu w górną ścianę z książkami. Przeczytaj książkę, która wypadnie - powie Ci ona, w których kierunkach musisz poprzesuwać nagrobki. Udaj się teraz na cmentarz, do miejsca z pięcioma nagrobkami, poprzesuвай kamienie zgodnie ze wskazówkami.

SERCA

1. W studni w Mabe.
2. Złap największą rybę na wędkę w Mabe.
3. Na granicy Tajemniczego Lasu - użyj Piórka.
4. W Tajemniczym Lesie wejź do jaskini, poprzesuвай kamienie i zabierz sełce.
5. Na prerii Ukuku wysadź bombą wejście do jaskini (na lewo od miejsca, gdzie dostajesz plaster miodu). Po drodze będzie trzeba użyć Butów Pegaza oraz kilku jeszcze bomb.
6. Na pustyni Yarna wpadnij przez ruchome piaski (po walce). Wysadź bombą ścianę na górę.
7. Na zewnątrz zamku Kanalet wejź do wody po drabinie (w górnej części zamku) po czym opuść zamek i znajdź serce.
8. Na wzgórzach Tal Tal wejź do wody i wpłynij do jaskini kilka ekranów w prawo od wejścia do Jaskini Anglera. Zanurkuj na środku pomieszczenia.
9. W Wiosce Zwierząt wysadź bombą popękaną ścianę i wpłynij w górny prawy róg wioski. Znowu pobaw się w sapers i przy pomocy łańcucha przedostań się na drugą stronę przepaści.
10. W dolnej lewej części cmentarza wepnij na górę nagrobek (w dolnym lewym rogu). Odsłoni się przejście - zjeźdź tam i wysadź popękaną ścianę, potem użyj łańcucha.
11. Z prawej strony gór Tal Tal przejdź w lewo przez most, zetnij krzak i zjeźdź po schodach.
12. Przy Skale Żółwia - przy górnym wyjściu z jaskini wejź po drabinie.



15. Zetnij samotny krzaczek na dole ekranu z lewej strony (na ekranie z pomnikiem syreny).
16. Obok wejścia do Jaskini Klucza przepłynij na prawo i wyjdź na wyspę z krzaczkiem. Stań nad krzaczkiem, zetnij go i zbierz muszle (musisz jednak stać nad nim, bo po wycięciu krzaka muszle wypadnie i, jeśli nie stoisz w dobrym miejscu, wleci do wody).
17. Na pustyni Yarna udaj się w dolny prawy róg nad nawisem z dwoma skałami. Podnieś je.
18. Po doprowadzeniu ducha do grobu udaj się do jego domu (który zresztą odwiedzałeś po drodze), podnieś dzban w rogu pokoju i zabierz prezent.
19. Pójź w miejsce, gdzie zebrałeś muszle piętnastą, po czym idź jeden ekran w lewo i jeden ekran w dół. Stąd wskocz do wody, wypłynij na wyspie i zetnij krzak aby odkryć muszle.
20. W pobliżu zatoki Marty przejdź przez drewniany most i użyj topaty - obok statui sowy znajdziesz kolejną pokreconą niespodziankę.



Wszędzie dobrze...

Pismo mówi tak: „Szczęśliwi, którzy gracie na kieszonolkach, albowiem wiecie, że gracie”. I w tych głupich na pozór słowach, kryje się wielka głębia.

Kieszonkowi gracze są w takiej dziwnej sytuacji, że wiedzą już jak wyglądają gry ładniejsze. Może nieco jaśniej... Kiedy wychodzi przepiękna gra na Xboxa, albo komputer, to myślimy: „Ojej! Jaki będzie następny krok? Czy to zaskoczą nas graficy i twórcy gier?”. W przypadku kieszonkowej sytuacji jest nieco inna. Komputery jeszcze kilka lat temu wyciągały znacznie gorszą grafikę niż GBA na przykład. Było coś takiego jak Hercules, CGA, EGA i tak dalej. Kompy potem dopiero zaczęły się „podciągać”. Wystarczy więc przypomnieć sobie co było w owym „potem”, by wiedzieć co będzie dalej w kwestii kieszonolek. Nie zapomnijcie tylko dołączyć trybu na kilku graczy po kabelku, bo to nowość naszych czasów. No i super, ale psuje to wszystko nieco zabawę, nie? No bo lepiej sobie nie wiedzieć i czuć się zaskoczonym, kiedy na przykład tacy twórcy gry Turok na Xboxa mówią, że za dziesięć lat będzie można całą bitwę z Władcy Pierścieni wygenerować na konsoli w czasie rzeczywistym i to nawet bez zająknięcia. Wyobraźcie sobie? Tysiące ludzików piorące się z tysiącami innych ludzików? Tysiące małych trupków deptane przez tysiące piechurków? I każdy krzyczy, wyje... Ciężko to u uwierzyć. Tymczasem czytam nadchodzące do redakcji listy i widzę w nich pewną żalostkę. Żalostka sama w sobie nie jest niczym niezwykłym. Mówi się nawet o tym, że w Polsce panuje swego rodzaju „kultura narzekania”. Skąd się wzięła? Jak to skąd? Z naszego przyjacielskiego podejścia do bliźnich, oczywiście. No bo pomyślcie: co taki maruda ma z tego, że marudzi? Albo inaczej, odwrotnie. Odnosimy sukces i lecimy się pochwalić znajomym. Co nas spotyka? Zazdrość, wyszydzanie, umniejszanie wagi zwycięstwa i tak dalej. A jak powiemy, że noga nam się powinęła? Wszyscy nam współczują i kochają nas generalnie. Tak się zatem stworzyło, że ludzie u nas wolą sobie pomarudzić, bo budzą tym pozytywne uczucia innych. A ponieważ kultura marudzenia przekazywana jest na młodsze pokolenia, a gniew do niecnego świata także, czytuję w listach: „a dlaczego nie będzie Splinter Cell na GBA?”. Albo: „kiedy na GBA będzie fotorealistyczna grafika?”. Albo: „dlaczego do diabła, nie ma na GBA super-duper dźwięku?”. Odpowiem pokrętnie: i dobrze, że nie ma! Odkąd zaczął się ten kosmiczny wyścig zbrojeń z grafiką, autorom poprzewracano się w głowach. Wymienić można dziesiątki tytułów, które nie wniosły do przemysłu gier nic, poza silnikiem graficznym (Serious Sam, choćby). Na palcach jednej ręki załóżymy wymienić zaś można takie, które są i świetne graficznie i scenariuszowo, i grywalnościowo (Metal Gear Solid na przykład). Większość cudnie graficznych tego i poprzedniego

roku, to śmieci, które wyrzuca się do kosza po tygodniu grania. I to jest tragedia. Jeśli chodzi o rynek gier komputerowych jest jeszcze gorzej. Zresztą optymiści dają mu na świecie jeszcze dwa lata i potem koniec – zostaną tylko konsole, a PCty będą marginesem (chwila na aplauz!). Trudno się więc dziwić. Tymczasem wychodzi taki Splinter Cell na PC i Xboxy. Gra, w której światło zakodowano w sposób tyleż chytry, co wizualnie bardzo atrakcyjny. I co? Wszyscy nad tym światłem uswierknęli, pomijając niemal zupełnie na przykład scenariusz, gry, który taki jest sobie, mówiąc delikatnie. Innymi słowy kiedy już przestaniemy się podniecać światłem, z radochy po wydaniu dwustu pięćdziesięciu złotych zostanie tyle, co z piękna brzydkiej dziewczyny, kiedy schodzi z żył alkohol. I tyle. Zmierzam zaś do tego, że GBA ma te wszystkie problemy już dawno za sobą. Kodowanie grafiki jest nań proste, szukanie rozwiązań przypomina raczej grzebanie w archiwach starych gier, niż wymyślanie czegoś nowego. Autorzy zatem skupiają się na tym, co dla gry najważniejsze – oryginalności. I to ciekawych, wciągających gier, które potrafią przy sobie gracza utrzymać na GBA jest właśnie najwięcej. Słyszałem ostatnio w redakcji takie zdanie o grach na duże konsole (nie powiem kto to, bo lincz by był publiczny): „Czuję się jak w latach osiemdziesiątych. Te same gry, chodzi o to samo, tylko grafika lepsza... I to prawda. Nic nowego się nie dzieje. I nie chcę się tym stwierdzeniem wpisać w „kulturę narzekania”, ponieważ wciąż twierdzą, że najfajniejsze rzeczy trafiają się właśnie na kieszonolki. Tam się coraz więcej dzieje. Nie czujecie tego jeszcze, ale to tylko kwestia czasu, bowiem oprócz kieszonolek, liczy się na świecie jeszcze jedna platforma gier. Jej rynek rośnie w tempie zastraszającym. Producenci największych tytułów zaczynają ją wymieniać w szeregu razem z PC, Xboxem, PS2... Wiecie co to? Telefony komórkowe. Japonia oszalała,

USA wystawia już tylko czubek głowy nad dosłownym potopem produkcji na komórki. Jest tego multum! I okazuje się, że ludzie, którzy nie siedzą w domu do konsol, komputerów, ani GBA – grają jak stuknięci na telefonach. Jak uświadomić wam wagę tego zjawiska? Hmm... Ze widziałem wywiad, w którym powiedziano, że Mortal Kombat: Deadly Alliance ma być na komórkach? Tylko czekać, Szanowni Państwo. Tymczasem producentom gier dosłownie odbija. Kręcą się w miejscu, generując tony głupich patentów, które zamiast stworzyć zabawę po prostu ją psują. Na przykład kiedy wyszedł Perfect Dark na konsole Nintendo poszła fama, że będzie można w trybie dla wielu graczy wstawiać twarze swoje i znajomych. Wcześniej robimy zdjęcie za pomocą GameBoya i wysyłamy do gry na dużej konsoli. Co z tego wynika? Oczywiście nic. Dlaczego? Bo to schizła! Trzeba być mutantem popromiennym, żeby przystawić luźną do czoła najlepszemu przyjacielowi i rozwalić mu łeb. Swoją drogą jedna z mądrych pań psycholog wydała nie tak dawno książkę o wpływie gier elektronicznych na młodych ludzi. Wyszło jej, że gracze są bardziej agresywni. Najciekawsze jest jednak, że porównała ze sobą graczy (czyli, według niej ludzi grających na komputerach) i „nie-graczy” (wg. niej – nie grających na komputerach, posiadających konsole do gry).

Brawa dla tej pani. Wykazała, co najwyżej (a i z tym można dyskutować), że gracze komputerowi są bardziej agresywni od konsolowych. Wracając jednak do podkładania twarzy w grach – pewnie – można się tak bawić z twarzami ludzi, których nie lubimy, ale czy to też nie schizowate? Z takimi emocjami, to trzeba sobie umieć radzić, a nie wyładowywać je w tak chory sposób. Zaraz po Perfect Dark miała być możliwość oblania całej postaci „fototapetą” i grania sobą. Pomysł umarł w zarodku, ponieważ jego „schizowatość” była jeszcze większa. I na tym się to wszystko opiera: musimy wiedzieć, że gry! Stąd się bierze zabawa! Gra

nie musi być realistyczna, nie musi zaskakiwać inteligencją, nie musimy widzieć znajomej twarzy osoby, do której strzelamy. Tym bardziej, że ludzki mózg ma dość spore problemy z tym, co gra jest, a co nie jest. A ponieważ w niczym, co mówię nie jestem gołosłowny i tym razem przykład. Dotyczył on będzie pewnego badania przeprowadzonego, o ile mnie pamięć nie myli, w Opolu. Zrobiono program do nauki zasad ruchu drogowego. Ale to był taki program, który jednych uczył żeńskim głosem, drugich męskim. Różniła się tylko „pieć” głosu. Oba programy „mówiły” to samo. Po lekcjach pytano obie grupy, czy są zadowolone. Co się okazało? Oczywiście, że ludzie czują się lepiej przygotowaniu, kiedy uczy ich mężczyzna. Mało tego – uznali, że kobiecego program w kilku miejscach się chyba pomylił. Nieźle, co? Niby wiemy, że to komputer, ale jednak... To jeszcze nic. Potem było lepiej. Otóż te same dwa programy zadawały swoim uczniom ciekawe pytania. Tuż po lekcjach. W pierwszej wersji wyglądało to tak. „Dziękujemy za odbytą lekcję. Do widzenia... Poczekaj. Nie idź jeszcze. Ile razy w tygodniu się onanizujesz?”. Oczywiście pytani byli zbulwersowani i wychodzili, twierdząc, że coś nawaliło w programie. Wystarczyło jednak nieco wszystko zmienić: „Poczekaj. Nie idź jeszcze. Tak mi jest źle. Jestem przecież takim słabym komputerem, a oni kupili mnie za takie pieniądze. Czuję się jak szmata. Koszmarnie. Jest mi wstyd za sprzedawcę. Czuję się odpowiedzialny. Co za koszar. Czy tak już będzie do końca?... Chyba się załamałem... Ile razy w tygodniu się onanizujesz?”. I tu... zaczęły padać odpowiedzi. Wyobraźcie sobie, że ludzie, współczując „biednemu” komputerowi postanowili odplacić mu się też jakimś zwierzeniem. Czy to nie fenomenalne? Dlatego powiadam Wam: mózg nie wie co to gra. Póki więc wszystko bardzo się różni, zabawa jest fajna. Jeśli jednak zabawa znacznie być zbyt realistyczna, przestaniemy się dobrze bawić. I tyle. Ostatnio próbuje się nawet udowodnić, że póki telewizory były czarno-białe ludzie mieli czarno-białe sny. Że sny kolorowe podobno są od lat sześćdziesiątych dopiero. Koncert niesamowitości doprawdy, Z wolna, acz nieubłaganie zbliżamy się do moratu. Obawiam się, że Narodem Wybranym są posiadacze kieszonolek (i komórek). Kiedy wszyscy wyładują już w szpitalach z poprzestawianymi klepkami, my spokojnie zasiądziemy do najmniejszego Mario i będziemy pykać w najlepsze. A tak na poważnie: nie użalałbym się wcale nad tym, że mamy tak źle. Uważam wręcz, że kieszonolki mają najciekawszy rynek gier aktualnie. Fakt – cały on przeżywa kryzys tożsamości... ale o tym dziadek Pocketto opowie innym razem, hehehe...

Pocketto





Baterie słoneczne

Masz już dość kupowania kolejnych baterii do ulubionego GameBoya? Znalazłeś zestaw akumulatorów, ale nie masz przejściówki? W domu nie ma prądu i wraz z całą rodziną szczekasz z zimna, kostnieją ci palce w nieogrzewanym pokoju podczas bieżącej zimy, wakacje spędzasz w Bieszczadach pod namiotem, gdzie gniazdek z siecią elektryczną nie sposób zlokalizować? Nie rozpaczaj! - rozwiązanie problemów jest prostsze, niż ci się może wydawać!

Ze szkoly powinniście wiedzieć, że promienie słoneczne to największe źródło energii na Ziemi - około 10000 razy większe, niż obecne zużycie energii. Obecnie bardzo mała ilość tego źródła jest wykorzystywana w sposób bezpośredni. Główna część energii wykorzystana jest w postaci, węgla, oleju, naturalnego gazu, co nie jest niczym innym, jak formą skumulowanej energii słonecznej. Elektryczność pozyskiwana ze światła słonecznego znana także jako PV (fotowoltaika) jest uważana za ważne źródło energii odnawialnej XXI wieku. Słoneczne panele PV to ciche, czyste, nie wymagające skomplikowanej obsługi urządzenia, łatwo integrowane w konstrukcje dachów lub fasady budynków.

Ale jako że GameBoy Magazyn to nie periodyk architektoniczny ani ekologiczny, ale dotyczący gier - zajmiemy się wykorzystaniem baterii słonecznych do szlachetniejszych celów niż ochrona środowiska. Kilka tygodni temu firma Solar Energy Alliance (<http://www.solarenergyalliance.com>) wyprodukowała i wypuściła na rynek pierwszy zestaw baterii słonecznych, przeznaczonych dla użytkowników

przejściówek do telefonów, konsol, kamer video czy przenośnych odtwarzaczy mp3, CD. Ogniwa zamknięte są w plastikowej obudowie, której pod żadnym pozorem nie należy zdejmować!

W sprzedaży są dwa podstawowe zestawy "startowe":
a) baza 6V (144x18 mm; waga 50 g, 3A 18W max), 1 bateria (144x67 mm; waga 90 g), 5 różnych końcówek (wtyczek)

b) baza



12V (wymiary i waga te same, 3A 36W max), 2 baterie, przejściówka do ładowania baterii przez gniazdo zapalniczkowe w aucie.

Dodatkowo można dokupić baterie i elementy wymienione powyżej. Moduł 6V potrafi bez trudu "obsłużyć" konsolki (1 bateria), telefony komórkowe (2 baterie) czy kamery video (3 baterie). Zasada dodawania baterii jest szalenie prosta - po bokach każdego ogniwa znajdują się magnesy, które służą za

podłączenie - po prostu magnesy tego samego bieguna będą się odpychać. Zarówno dokładanie, zdejmowanie jak i przekładanie ogniwa jest szalenie proste.

Wtyczki znajdujące się w komplecie są przeznaczone dla:

1: 2.35x0.7 mm dla akumulatorów GameBoy Color.
2: 3.0x1.0 mm dla akumulatorów GameBoy Advance.
3: 3.5x1.0 mm dla większości telefonów komórkowych firmy Nokia (działa nawet ze starym "bananem" tj. 8110)

4: 3.5x1.3 mm dla użytkownikó kamer i odtwarzaczy CD.
5: 4.0x1.7 mm dla Discmanów, kamer i innych urządzeń. Podobnie przedstawia się sprawa ładowania baterii. Wystarczy położyć zestaw w nasłonecznionym miejscu - czy to pod lampką czy na balkonie lub parapecie. W przypadku, gdy nasz komplet leży za szybą, należy liczyć się z odrobinę dłuższym czasem ładowania ogniwa.

W naszym przypadku korzystaliśmy z pierwszego zestawu, wzbogaconego o dodatkowe ogniwo. Po dwóch godzinach spędzonych pod lampką zestaw był gotowy do działania. Z powodu braku akumulatorów do GBA (jak wiadomo nie ma odpowiedniego wyjścia w konsoli, aby podłączyć ją do gniazda) nasz test oparliśmy na wystuzonym GameBoy Colorze. Efekty działania urządzenia były takie same, jak w przypadku włożenia tradycyjnych "paluszków". Zabawa na długie godziny gwarantowana!

Jak na razie, urządzenie nie jest dostępne w sprzedaży w naszym kraju. Ceny sugerowane przez producenta też są trochę wygórowane jak na kieszonki polskiego gracza - baza 6V i bateria to

wydatek ok. 30 funtów brytyjskich, dodatkowa bateria to kolejne 20 funtów. Czy warto inwestować? Moim zdaniem na razie nie - ale za jakiś czas, gdy rozwinię się i staniejże technologia baterii słonecznych - na pewno odpowiedź będzie brzmiała wręcz przeciwnie. No

chyba, że pragniesz mieć w swojej kolekcji kolejny przydatny gadżet... Wtedy zapewne nawet nie



doczytałeś do końca tego artykułu. W kilka dni po napisaniu artykułu o bateriach

słonecznych, o których możecie poczytać powyżej, na serwisie Gamers.com pojawiła się informacja o targach Consumer Electronics Show (CES) odbywających się w Las Vegas. Jednym z nagrodzonych produktów został Solar Pak XP firmy Gemini Electronics (<http://www.gemini-usa.com/>) Jest to właśnie bateria słoneczna, o dość futurystycznych kształtach, z tym

tylko, że przeznaczona

wyłącznie na potrzeby GameBoy Advance. W przeciwieństwie do zestawu S.E.A. baterię nakłada się na tył konsolki - o żadnych kabelkach i dołączaniu kolejnych ogniwa nie ma mowy. Cena urządzenia ma się kształtować na poziomie ok. 30 USD (poza granicami Stanów może być wyższa), a premierę zapowiedziano na marzec bieżącego roku. Nie wiadomo, czy urządzenie będzie współpracowało z nowym modelem GBA - SP. Jak widać, dobre pomysły znajdują coraz większe rzesze zwolenników.



telefonów komórkowych, jak i kieszonkowych konsolki firmy Nintendo. Urządzenie składa się z tak zwanej bazy, do której można dołączyć nawet do 20 dodatkowych ogniwa baterii, kompletu

"łącznik". Polaryzacja magnesów uniemożliwia nieprawidłowe ich

Mihi



D-Pad Enhancer/Hand Grip Pak

Niektórzy gracze nie mogą przyzwyczać się do małego pada wchodzącego w skład GBA. Dla nich właśnie wymyślono te urządzenia.

Czy pamiętasz swój pierwszy raz? Tak, ten pierwszy kontakt z nowym, Isniącym GBA, wyciągnięty z firmowego pudełka. Ten nowy kształt, zrywający całkowicie ze znanymi już dobrze od kilku lat GameBoyami, wywieriał na każdym nowym użytkowniku ten sam dreszczek emocji i podniecenia. A do tego te małe jak znaczki pocztowe kartridże z grami. Konsolka wyglądała po prostu bosko i nic jej nie można było zarzucić. Do czasu. Zaczęło się od nieszczęsnego ciemnego ekranu, później doszły utyskiwania na brak możliwości podłączenia zewnętrznego zasilania. O ile w drugim przypadku koszt zakupu akumulatorów i zasilacza to kilkadziesiąt złotych, o tyle zamontowanie porządnego oświetlenia w postaci Afterburnera lub Illuminatora to wydatek ponad 100 złotych. Nie wszystkich właścicieli GBA na takie zakupy stać... Czy można w tani, ale efektywny sposób odmienić wizerunek konsoli? To jest możliwe! Podobnie jak w przypadku



tuningowania samochodów, na rynku akcesoriów do GBA pojawiły się elementy zmieniające dobrze już znany sprzęt. Oto dwa tego typu produkty. Czy pamiętasz wielogodzinne zmagania w Golden Sun lub Harry'ego Pottera? A może morderczy trening w Tekkena? Co pozostawało w pamięci po pokonaniu zniechęconego wroga? Piękne wspomnienia, do których powracasz w rozmowie z przyjaciółmi? Na pewno. A co jeszcze? No tak - bóle palców, nieufność kciuk lewej ręki od ciągłego nerwowego wciskania krzyżaka. Nikt, poza masochistami, nie lubi bólu - w tym przypadku przychodzi z pomocą produkt wymyślony i wyprodukowany przez pomyslowych Azjatów. Nakładka firmy Cow Boy to coś, co uchroni wszystkie bóle palce. Wystarczy tylko wybrać jeden z trzech rozmiarów nakładki, a następnie przykleić "grzybka" specjalną dwustronną taśmą i... Gotowe. Można przystąpić do dalszej zabawy bez obaw o uszczerbek na zdrowiu. W dowolnym momencie można zmienić nakładkę tak, aby lepiej pasowała do wielkości palców młodszego lub starszego rodu. Drugi produkt - także nieoficjalny i nie mający nic wspólnego z laboratoriami badawczymi Nintendo - to nakładka poprawiająca precyzję pozostałych, nie biorących udziału w zabawie ośmiu palców. "Fachowcy" ukrywający się w firmie Dragon Boy postanowili przymocować pod spód GBA dwa wyprofilowane kawałki plastiku. Z pewnością myśleli o



sporej grupie "dużorekich" posiadaczy konsolek w Ameryce, jak i w Europie. Po zamontowaniu "spodów" palce spoczywają wygodnie w wyłobieniach, nie ślizgając się po tylnej obudowie GBA i nie powodując uczucia zmęczenia mięśni. Cóż wygląda ze wszech miar efektywnie i pogrubia rozmiary konsolki zaledwie o kilka milimetrów. Pomysł - pierwsza klasa. Dwa opisane powyżej produkty na pewno nie okażą się sklepowymi hitami, o które klienci będą się zabijać przy kasie. Nie można jednak pominąć ich niewątpliwych zalet - są tanie, łatwe w montażu i

demontażu, zmieniają optycznie wygląd urządzenia (co może nawet wywołać wybuchy zazdrości bądź kąśliwych uwag u kolegów), ale przede wszystkim przynoszą ulgę i odrobinę wytchnienia naszym styranym wielogodzinnymi sesjami dtoniom. Granie albo zdrowie! - wybór należy do Ciebie.

Podpisano Minister Bezpiecznego Grania
Mihl

PS. Zdjęcia pochodzą z serwisu Euro-Asia GameBoy i zostały wykorzystane za zgodą osób z nim związanych.

Sklepy internetowe

Czasem ciężko zdobyć upragnioną pozycję. Spróbujcie tu.

Wlistach do redakcji często pytanie o sprawdzone sklepy z artykułami do GameBoya Color i Advance. Oczywiście są ich setki, ale nie każdy potrafi zagwarantować szybko i fachową odpowiedź na zadane pytanie tudzież zapakować rzecz w sposób jaki prosimy. Oto pierwsza część jak najbardziej stronicznego przeglądu internetowych sklepów polskich jak i zagranicznych. Z każdego z owych sklepów coś zamawialiśmy więc opieramy się na własnych doświadczeniach.

Daleki Wschód

Lik-sang
Jeszcze kilka miesięcy temu sklep stanowił prawdziwą Mekkę dla osób chcących używać w sposób niezbyt legalny oprogramowania na duże i małe konsole. W końcu sprawę wzięła w swoje ręce firma Billa Gatesa i oferta firmy została mocno przetrzebiona. Lik-sang odrodził się jednak jak Feniks z popiołów i rozpoczął agresywną kampanię reklamową - wystarczy zapisać się do newslettera, mieć szczęście i... wygrać

Parasonic Q! Płatność kartami kredytowymi. Różny termin realizacji - od szybkiego po straszliwie powolny. Zdarzają się pomyłki w otrzymywanym towarze.
<http://www.lik-sang.com>

Game Choice Club

Kolejny przedstawiciel sceny azjatyckiej. Bogata oferta wszystkich rodzajów konsol, w tym także limitowanych edycji. Samych specjalnych edycji "zwykłego" GBA jest ponad dziesięć! Bardzo szybko (do 3 dni!) ale i droga wysyłka (międzynarodowy Pocztext) - warto więc



Lik-Sang

zamawiać dużo towaru, ale rzadko. Bardzo wygodne formy płatności - od Moneygram (usługa dostępna w PeKaO SA), Western Union po przelewy międzybankowe i zapłatę gotówką. W ciągu kilku godzin odpowiadają na każde zapytanie.
<http://www.gamechoice.com.hk>

Dziki Zachód

NCXS
Chyba najlepsze miejsce (poza Ebay.com) do dokonywania zakupów w Stanach Zjednoczonych. Bogata oferta gier amerykańskich jak i importów "z krzaczkami". Bardzo dużo poszukiwanych akcesoriów dla każdej konsoli. Niestety, barierą mogą być zbyt wygórowane ceny za niektóre produkty. Każdy z produktów jest dokładnie opisany. Przyjmowane są zamówienia w formie preorderów. Płatność wyłącznie przy pomocy karty kredytowej. Realizacja zamówienia do



Ultima

trzech tygodni.
<http://www.ncsx.com>

Teraz Polska

Exerion

Nowopowstały, ale ze wszech miar dynamicznie rozwijający się sklep. Solidna i wyczerpująca pomoc techniczna w osobie drapieżnego Sylwestra, który doradzi i odpowie na każde, nawet najbardziej intymne pytania. W ofercie znajdują się opisywane na łamach kącika hardware'owego rzeczy. Można też składać zamówienia na nadchodzącego GameBoy Advance SP! Miłośnicy dużych, wiekowych konsol także znajdą tu coś dla siebie (dział retro). Niedługo dostępna będzie opcja zakładania indywidualnego konta klienta. A także coś jeszcze, ale o tym szta.
<http://www.exerion.pl>

Ultima

Obecny od dawna i solidny sklep, który kładzie nacisk także na materiały oekologiczne - soundtracki, figurki, kasyety video. Przyjmuje zamówienia telefonicznie jak i przez internet. Kupując rzeczy w Ultimie masz pewność, że w przesyłce nie dostaniesz pirackich wersji gier, z których na przykład słynie legionowski sklep z ulicy Piłsudskiego (shame on you!). Powiadomianie o nowościach poprzez newsletter. Możliwość sprowadzenia artykułów na specjalne życzenie klienta.
<http://www.ultima.pl>



listonosz



Po raz kolejny – wielkie dzięki za listy. Pochwały i nagany czytamy codziennie – daje nam to duże pojęcie o tym, jak nas odbieracie. Aha – zmiana adresu. Teraz piszcie tutaj: anushia@ansoft.com.pl

Anek

Neo nadaje

Nie umiem dostać GBMU, czy można zamówić prenumeratę przez internet?

Neo

Staramy się, żeby GBM był dostępny w każdym mieście, w każdym kiosku. Niezależnie od tego – pracujemy nad prenumeratą.

Od jegomościa z Zamościa

Słyszałem, że macie zamiar dodawać prezenty do GBM. Według mnie to najgłupszy pomysł na jaki mogliście wpaść i po pewnym czasie z gazetki zrobiłby się Kaczor Donald.

Znaczy co, zaczęlibyśmy sepienić? A tak poważnie – zdania na temat dodatków są podzielone. Jak na razie wciąż nie dorzucamy żadnych cudeniak, bo trudno nam wybrać coś naprawdę chłodnego.

Sprawa felietoników w dziale Cool Stuff. Wiem, że próbujecie dodać jaj gazecie, ale nie w ten sposób. Artykuły są beznadziejne.

Pocketto właśnie poszedł się utopić w herbacie, a ja przegryzam sobie nadgarstek. Ale nie, zanim to zrobię, jeszcze coś powiem: nasze felietony nie są po to, żeby zapchać tę stronę. Są tworzone po to, żeby na chwilę oderwać się od recenzji, newsów i tipsów. I jest to prezent dla Was – nie dla nas. Nasze szuflady i tak pękają od tekstów, które nigdy nie ujrzały światła dziennego.

A teraz z innej beczki: jaką grę polecacie? Super Mariana 3 czy jakąś inną.

Niniuk

Zależy, co lubisz. Ale Marian to pewniak – jeśli kręca cię takie klimaty, na pewno się nie zawiedziesz.

Adres kamery

Proszę o podanie mi adresu strony, gdzie można zakupić GBA Mini Camera

Tomkatzamosc

Mówisz – masz. www.goldenshop.com.hk ma to urządzenie w ofercie.

Postulaty Mateo

Oto moje prośby w związku z GameBoy Magazynem:

1. Więcej stron, mniejsza cena

Szczerze – nie da się.

2. Więcej newsów

To jest do przemyślenia. A jak Ci się

podoba to, co jest w tym numerze, czyli zapowiedź Pokemona i wywiad z twórcami Unseen?

3. GameBoy Color już wyginał, a nikt nie będzie kupować gier do tej konsoli więc lepiej zamieńcie to na strony o GB Advance.

Mateo

Obawiam się, że nie masz racji. Wciąż ukazują się gry – jak choćby Hamtaro, którego recenzujemy w tym numerze. To świeżak i głupio byłoby go pominąć. Poza tym, jest wiele dobrych gier na GBC, w które można spokojnie pograć jeszcze teraz. Ciągłe przychodzą też prośby o opisy gier na tę konsolkę.

Trzy pytania

Zanim zacznę zadawać pytania to pragnę Wam powiedzieć, że jesteście Super!!! Czytam Waszą gazetkę od drugiego numeru

Bardzo nam miło.

Moglibyście dołączyć do waszej gazety prezent w postaci gry na GameBoya? Nie chodzi mi o gry typu Yoshi's Island lub Advance Wars, tylko okrojone wersje gier (demo, beta) albo jeszcze lepiej gry ze starej konsolki GameBoy mono, których nikt już nie kupuje. Może wtedy koszt gazety wyniósłby 6,99zł (lub więcej) a nie 149zł (chyba). Chciałbym, abyście przemyśleli to co przed chwilą napisałem.

Mylisz jak pecetowiec, kolego. Na konsolkach nikt nie wydaje w legalnym obrocie demek ani bet – koszt nośnika jest zbyt duży. Na dziwne kompilacje typu 23 w 1 mogą sobie tylko pozwolić panowie nielegalni, a z nimi się nie bawimy. A co do gier na GB mono – teoretycznie można byłoby pomyśleć nad dołożeniem starego Mario albo Wario, ale są dwa problemy. Pierwszy – postawa taka, jak kolegi Mateo, któremu odpisuję powyżej: jeśli dla kogoś gry z GBC to przeżytek, to z kartridżem do GB mono pobiegnie do muzeum.

Drugi problem jest taki – najlepsze gry, takie jak Mario czy Wario, mają swoje współczesne odpowiedniki – kolorowe, z przyjemną muzyką i wieloma nowymi rozwiązaniami. Prezent w postaci starej, mało ciekawej wizualnie gry, może być opacznie zrozumiany.

2. Czy możecie ujawnić jaki prezent dołączyć do GBM? Podobno nad tym pracujecie.

Absolutnie nie. Mamy kilka pomysłów, ale chcemy, żeby to była niespodzianka.

3. Czy istnieje możliwość, aby Wasze pismo ukazywało się co miesiąc, a nie co dwa, lub jeszcze lepiej, co dwa tygodnie?

Jak tak, to fajnie. Jeśli nie to trudno, będzie musiał czekać dwa miesiące na nowy numer gazety.

Misiek

Jak na razie, nie planujemy zmiany cyklu wydawniczego. Ale nie jest o niemożliwe. Jeśli rynek w Polsce będzie się poprawiał, a czytelnicy zaczną się bić w kiosku o nowy numer GBM – na pewno coś drgnie.

Ichi pyta o...

Czy będzie można kupić numery archiwalne? Jeśli nie, to czy możecie przysłać mi opis przejścia gry Zelda: Oracle Of Ages? (z tego co wiem, był w którymś numerze)

Niestety, numerów archiwalnych nie ma i nie będzie. Ale pracujemy nad udostępnieniem co ważniejszych tekstów.

Która z bijatyk na GBA jest lepsza: Tekken Advance, King Of Fighters EX, Guilty Gear X?

Ichi

Pomyślmy. Te gry dostały odpowiednio 8,9, 8,6 i 8,3 punktu w skali dziesięciopunktowej. Czyli – nasz nadworny obgrywacz bijatyk, OG, uznał, że Tekken jest z tych trzech najlepszy.

Dobre pomysły

Może by tak zrobić jakieś konkursy związane z naszymi (graczy) osiągnięciami w grach np. najwyższy level czy damage zadany w Golden Sun, rank albo liczba medali lub CO w Advance Wars

To dobry pomysł i chętnie go wykorzystamy. Niestety, trochę trudno będzie udokumentować te wyniki – nie proponujemy przecieżyć graczom, żeby wysyłali do nas swoje kartridże, a nie każdy ma sprzęt do łapania screenów...

Zamiast "rozpikselowanego" screenu na pół strony lepiej chyba dać parę mniejszych, a lepszej jakości. Na przykład przy recenzji LOTR: The Two Towers nad tytułem recenzji znajduje się duży, brzydki screen. Po prawej stronie zaś znajduje się ten sam - tyle, że mniejszy. Różnica jakościowa jest znaczna. Ktoś kto zobaczy ten duży screen pomyśli: "Lee, ale piksełozal!". A na małym wszystko ładnie wygląda (gdyma się lupe).

Staramy się wrzucać więcej małych screenów, ale czasem je rozciągamy. Jak dotąd uważaliśmy to za dobry pomysł, ale jeśli więcej osób się na to poskarży, niewykluczone, że trochę to zmienimy.

Czy będzie Warioland 5?

Będzie. Ma się nazywać Wario Ware i był trochę inny od poprzednich gier. Oczywiście, jak tylko poznamy szczegóły – będziemy pisać.

Zgodnie z twoją prośbą piszę gdzie, jak i z kim gram. Otóż gram w pozycji poziomej, w ciepłym łóżeczku. Nigdy nie zabieram mojego GBA poza bezpieczne mury domu ponieważ:

- 1) boję się, że mi go ukradną
- 2) boję się, że może się przeziębć
- 3) nigdy nie czułem potrzeby grania na GBA gdy jadę autobusem, czy jestem w szkole. Głupio bym się czuł, wszyscy by mi zagłądali przez ramię i błagali, żeby dać im pograć. Albo rzucali uwagi w stylu: "To jest zabawka dla małych dzieci".

Igro

Masz rację. W naszym cudnym kraju lepiej korzystać z GBA lokalnie, nie narażając się na głupie teksty albo przejawy zawiści ze strony innych. A co do uwagi o zabawce dla dzieci – poczekaj trochę, niech wejdzie GBA SP. Założę się o kilo krówek, że niedługo uzna to za nowy model palmtopa albo megawypasioną komórkę!

Śmiałe pytanie Conica

Czy jeśli wyślę wam jakiś tekst (recenzja, zapowiedź, felieton), opublikujecie go?

Conic

Jeśli rzuci nas na kolana – na pewno. Jeśli uznamy, że masz potencjał, ktoś się z Tobą skontaktuje, udzieli paru życzliwych rad i zachęci Cię do dalszej pracy nad swoim talentem. Wbrew pozorom, nie jest to uprzejma odpowiedź odmowna – jeśli widzę, że ktoś ma talent, mówię mu o tym. Może kiedyś będziemy razem pracować? Radzę nie pytać, tylko pisać i przysyłać swoje teksty.

Kevin again

Hejka, Kevin znów pisze !!!!

Spodobało Ci się, że Cię drukują, przyznaj się?

Nadchodzi nowy GB, a ja nie wiem, co zrobić z moim Advancem. Mam do niego dwa dodatki Tuner TV i Illuminator pro. Co z tym zrobić, jak sobie załatwić nowego GB? A poza tym to jeszcze może chwilę potrwać z tym "nowym", nie?

To zależy od tego, czy zamierzasz się pozbywać starej wersji konsoli. Jeśli tak, najprościej będzie upłynnić akcesoria razem z konsolką – na pewno znajdzie się kupiec. Jeśli nie, sprzedaż samych akcesoriów może być nieco trudniejsza, ale też powinno się udać.

Nie zapominaj o jednym: nowy GBA będzie dużo droższy od starego. Sama



nie wiem, czy lepiej kupić go od razu po premierze, czy poczekać, aż trochę stanie.

A tak przy okazji – na jaki kolor GBA się wtedy zdecydowałeś?

Chciałbym jeszcze korespondować z fanami GB. Oto sposoby skontaktowania się ze mną: GADU-GADU :5431633, TLEN :DEVIL-12@TLEN.PL, ICQ :179234337. Żeby trochę się o mnie dowiedzieć moglibyście wejść na <http://kevin05.w.interia.pl> (strona chyba nie działa zbyt dobrze).

Chciałeś, to masz. Tylko nie pisz do mnie, że nie możesz się opędzić od fanek. I tak, strona mogłaby działać nieco lepiej, ale wierzę, że to dopiero początek – a te zawsze są trudne.

Czy szanowna redakcja mogłaby się wpisać do Księgi Gości? Jak się nie da, trudno.

KEVIN (devil-12)

Dlaczego miałoby się nie dać? Wpisałam się, a jakże.

Pytanie osobiste

Bardzo chciałabym się czegoś dowiedzieć o każdym z członków redakcji. Nie bądźcie tacy – napiszcie. Może zostanę Waszym biografem?

Gosia17

Dobrze, ale tylko ten jeden raz. Nie jesteś jedyną osobą, która o to pytała,

ale przesadne lansowanie się też nam nie odpowiada. A zatem – raz i koniec. Gulash i Marcellus – dwóch dobrych wujków z Neo Plus. Czuwają nad wszystkim, czasem napiszą kolejny świetny tekst. Bez nich GBM by nie istniał.

Pocketto – nadworny pisarz, poeta i satyryk. Najprostsze teksty zamienia w perelki literatury.

Pocketienne i Kris – to im należą się podziękowania za wspaniałe opisy przejścia. Crają całymi nocami w najdłuższe gry, specjalnie po to, żebyśmy mogli zamieścić opisy, które tak lubicie. OG – fan bijatyk, mangi i pokreconych japońskich klimatów. Prywatnie – niezwykle skromny i spokojny młody człowiek.

Samurai – gość specjalny z krainy na literkę U. Każdy jego tekst przychodzi napisany co najmniej czterema tykami cziłonek, żeby było ładniej. Potem i tak to przerabiam...

FoTeL i Tomex – dwóch koleżków, młode talenty. Rozwijają się cały czas, co napawa mnie z jednej strony optymizmem, a z drugiej – przerażeniem. Krupik – nowa twarz – ale tylko w GBM nowa. Znaczący pism growich wiedzą, kto to.

Majkel – oblatywacz nowinek. Nie każdy wpadiby na to, żeby pod TV do GBA podpiąć konsolę i włączyć DVD z jakimiś nagimi paniami... Tylko on wie, kim jest Belzebub.

Anek – to ja. O sobie pisze się najtrudniej, więc może na tym skonczę.

Dzielenie kartridża na czworo

A tutaj – mały prezent od nas. W listach często prosicie o podanie listy gier, w które można grać ze znajomymi po linku, używając tylko jednego egzemplarza gry. Oto ona.

Advance Wars

Maksymalna liczba graczy: 4

Aż cztery osoby mogą się zmierzyć na polu walki. Niestety, pole nie da się przesunąć, więc jest raczej niewielkie, a rozrywka mało ciekawa.

Arcade Advance

Maksymalna liczba graczy: 2

Z sześciu gier zawartych w tym zestawie, aż cztery mają opcję multiplayer. Są to Frogger, Time Pilot, Yie Ar Kung Fu oraz Rush n Attack. Niestety, czas ładowania gier jest straszliwie wręcz długi.

Bomberman Tournament

Maksymalna liczba graczy: 4

Bombi był jedną z pierwszych gier wykorzystujących opcję gry w kilka osób na jednej kopii gry. Wszystko jest OK, ale czas ładowania jest ciut przydługi.

Boulder Dash EX

Maksymalna liczba graczy: 4

Kolejna gra z bombami – i też działa świetnie. Bardzo się cieszymy, zwłaszcza że producent nic o tym nie wspominał na opakowaniu.

Chessmaster

Maksymalna liczba graczy: 2

Szachy to królewska gra, ale nie wymagają szczególnie wysublimowanej grafiki. Nie są też nadzwyczaj skomplikowane pod względem kodu, więc nie ma problemu z graniem. Można nawet zapisać stan

gry w takim pojedynku!

ChuChu Rocket

Maksymalna liczba graczy: 4

Jeśli spotkają się cztery osoby z ChuChu Rocket w kieszeni, mogą wymieniać się swoimi osiągnięciami i robić wiele miłych rzeczy. Jeśli jednak zależy Wam tylko na prostej, ale jakże wciągającej zabawie – pospinajcie swoje konsolki i do dzieła. Esencja gry jest dostępna.

Colin McRae Rally 2.0

Maksymalna liczba graczy: 4

Co prawda podczas wysycigu z jednym kartridżem dostępny jest tylko jeden samochód (wybrany przez tego, u kogo siedzi gra), ale tras jest aż sześć. Bravo!

Columns Crown

Maksymalna liczba graczy: 2

Może to nie klasyczny Tetris, ale warto uruchomić. Niestety, najlepsze gry wieloosobowe są dostępne tylko, jeśli posiadacz gry odkrył sekrety. Jeśli to dopiero początek zabawy, nie będzie porównawczo.

Disney's Magical Quest

Maksymalna liczba graczy: 2

Po uruchomieniu trybu wieloosobowego, razem z kolegą skaczymy po platformach, zbierając śmieciuski. Mała rzecz, a cieszy.

Driven

Maksymalna liczba graczy: 4

Sama gra nie jest najwyższych lotów, ale ściganie się z przyjaciółmi podnosi jej jakość. Niestety, dostępny jest tylko jeden tor.

Egg Mania

Maksymalna liczba graczy: 2

Gry logiczne są najlepsze we dwójkę. Tutaj gramy w coś zbliżonego do Tetrisa, a opcja wieloosobowa jest rozbudowana. Bardzo dobry wybór na wycieczki!

F-Zero: Maximum Velocity

Maksymalna liczba graczy: 4

Wersja z jednym kartridżem jest bardzo okrojona – jeden pojazd, jeden tor. Ale i tak warto sprawdzić.

Mario Kart Super Circuit

Maksymalna liczba graczy: 4

A tu – miła niespodzianka. Trasy są cztery, a każdy gracz staje się na chwilę Yoshim – każdy w innym kolorze. Nie sposób tego nie znać.

Puyo Pop

Maksymalna liczba graczy: 4

Columns Crown pozwala zagrać dwóm osobom, a Puyo Pop – aż czterem. Niestety, dzieje się to kosztem najróżniejszych urozmaiceń w grze. Ale walka w kuleczki z trójgiem znajomych jest warta spróbowania!

Shrek: Hassle at the Castle

Maksymalna liczba graczy: 4

To jedna z tych gier ze Shrekiem, w które dla odmiany da się grać. Tutaj tryb wieloosobowy umożliwia czterem osobom zmaganie na jednej planszy – celem jest zebranie jak największej liczby tokenów.

Sonic Advance

Maksymalna liczba graczy: 4

Tutaj ścigamy się z innymi, zbierając pierścienie. Każdy z graczy staje się inną postacią (niestety, nie można sobie wybierać) i przemierza cały poziom. Po trzech minutach – rozwiązanie.

Super Mario Advance

Maksymalna liczba graczy: 4

Niestety, tutaj Nintendo się nie popisało – dostępna jest tylko klasyczna część gry sprzed lat. Skaczymy i zbieramy monety. Rozczarowujące.

Virtual Kasparov

Maksymalna liczba graczy: 2

Oczywiście, szachy działają bez zarzutu. Jedyne minus to brak powiadomienia o zasachowaniu króla. Dziwne, ale do przeżycia. A szachy to dobra rozrywka.

Yoshi's Island

Maksymalna liczba graczy: 4

Tutaj dostępny jest ten sam archaiczny tryb, co w Super Mario Advance. To kiepski pomysł – w Yoshi's Island jest wiele ciekawych minigier, nadających się dla kilku osób. Cóż, może następnym razem.

GAMEBOY MAGAZYN - nr 08 luty
Wydawca: Independent Press
Redaktor naczelny: Anna Gidyńska
Zespół: Belzebub, Majkel, Marcellus, Gulash, Pocketienne, Pocketto, Pocket G, OG, Tomex, Fotel, Samurai
Oprawa Graficzna: IDGroup

Druk: ELANDERS Polska sp z o. o.
Mazowiecka 2, Płońsk,
tel 23 662-31-46
Adres do korespondencji
GameBoy Magazyn, Skrytka Poczтовая 85,
00-963 Warszawa 81
e-mail: anushia@ansoft.com.pl

Internet: www.neoplus.com.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie

zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kto widział UNSEEN?

No, jak na razie niewielu. Ale już niedługo to się zmieni. Na rynku pojawi się jedna z nielicznych gier na GBA stworzona przez Polaków. Będzie to platformówka w najlepszym stylu – czyli to, co posiadacze GBA lubią najbardziej.

Udało się nam porozmawiać z twórcami gry. Z tego, co usłyszeliśmy, należy się spodziewać naprawdę dobrego tytułu, nie powielającego schematów, ale wnoszącego coś naprawdę nowego do kanonu gier. Platformówki są zwykle słodziutki i śliczne, ale ta ma całkiem inny klimat. Spójrzcie na screeny!



Kiedy tylko gra się ukaże, zajmiemy się nią dokładnie. W międzyczasie – zapraszamy do lektury wywiadu i oglądania screenów.

- Skąd pomysł robienia gier na GBA? Czy macie już w swoim dorobku jakieś tytuły na inne platformy? Jeśli tak – jakie?

- To proste, zbyt mało jest na GBA dobrych gier.

Generalnie najwięcej rzeczy powstało jeszcze za czasów Amigi, ale była to jeszcze długa droga do założenia grupy. Jako theFUZE mamy

czyli możemy liczyć na premierę europejską.

- Coś konkretnego o grze. W kogo wciela się gracz? Czy fabuła jest bardzo skomplikowana, czy raczej na poziomie Mario – skrzynie przywołują raczej na myśl skojarzenia z utrzymanym w ponurych klimatach i mocno zakręconym Evil Twin.

- Fabuła, jak to w tego typu grach, do skomplikowanych nie należy. W grze pojawiają się co prawda dialogi, ale nie zmienia to faktu, że jest to (nie)zwykła platformówka. Akcja gry toczy się w świecie magii i technologii, gdzie główna bohaterka Nay musi odkryć tajemnicę Cytadeli.

Sama rozgrywka to elementy zręcznościowe przeplatane logicznymi w najlepszym starszokolnym wydaniu.

- No i skąd tytuł? Co Was inspirowało przy tworzeniu grafiki, fabuły, muzyki?

- Tytuł gry narodził się gdzieś po drodze – chodziło nam o to, żeby jak najkrócej określić zło nieznanego pochodzenia, występujące w niewyobraźnej postaci. Inspiracje czerpalimy z takich gier jak Shadow of the Beast, Sky Blazer czy Heart of Darkness. Chcieliśmy stworzyć grę,

która oddałaby klimat tamtych tytułów.

- Jak jest poziom trudności gry, dla jakiego odbiorcy jest ona przeznaczona?

- Nie zakładamy, że ktoś nie będzie mógł w nią zagrać. Poziom trudności jest bardzo wyważony i wzrasta stopniowo, tak więc każdy kto kiedykolwiek grał w tego typu gry nie powinien mieć większych problemów z jej ukończeniem – inna sprawa, jeśli nigdy w coś takiego nie grał.

- Czy Unseen ukaże się w polskiej wersji językowej?

- Nie chcę wyrokować, ale obawiam się że nie. Obecnie na rynku jest chyba tylko jedna gra na GBA z polską wersją językową.

- Ile osób pracowało nad stworzeniem gry? Jaka jest każdego z Was droga do tworzenia gier? Co byście polecali czytelnikom – co



trzeba umieć, na czym się znać, czym się interesować, żeby móc współtworzyć grę?

- W chwili obecnej jest nas 4 osoby plus jeden programista z zewnątrz.

TheFUZE założyliśmy przed 4 laty, w tamtym czasie chcieliśmy wypuścić grę na PC w stylu Shock Troopers, ale w pewnym momencie nasze drogi trochę

się rozeszły, ja zająłem się głównie rysunkiem, Sebastian (koder) programował gry sieciowe w Javie, a Artur z kolei komponował

muzykę. Teraz od ponad roku znów próbujemy sił na rynku jako grupa, a w międzyczasie wkręciliśmy kolejne osoby. Co do tworzenia gier, to myślę że nie trzeba tu posiadać



nadzwyczajnych zdolności, jedyne co trzeba robić, to szlifować swoje umiejętności i grać ile się da.

- Czy planujecie jakieś kolejne gry, jeśli tak – to jakie i na jakie platformy?

- Chcemy się skupić na platformach mobilnych, dlatego czekamy, aż na rynku



obok GBA pojawiają się również inne mocne systemy. Co do pomysłów, to nam ich nie brakuje, chociaż nie wiadomo, kiedy uda się je zrealizować. Tak naprawdę ciężko jest sprzedać coś nowego, a rynek GBA to głównie licencje i znane od lat postacie.



Jak oceniacie rynek gier na GBA? Czego brakuje, czego jest za dużo – chodzi mi o gatunki gier.

- Powiem o tym na co narzekają wszyscy. Na GBA za dużo jest odgrzewanych tytułów i o wiele za dużo nieudanych licencji. Zdecydowanie za mało jest shooterów typu R-TYPE, ale to naprawimy. Ale tak poważnie to gry takie jak ADVANCE WARS, czy METROID, są tym czego wszyscy oczekują po GBA.

- Klasyczne pytanie na koniec – w jakie gry i na jakich platformach sami gracie najczęściej?

- W oczekiwaniu na nową ZELDĘ na GC, katujemy głównie starsze tytuły z automatów i konsol 16-bitowych. Dla tych starszych gier zużyto tyle miodu, że zwyczajnie zabrakło go dla dzisiejszych produkcji (oczywiście są wyjątki). No i oczywiście z GameBoyem nie rozstaje się nikt z nas.

Dzięki i czekamy na Unseen!



zaczęty projekt na PC, który już raczej nie ujrzy światła dziennego, chyba że na GBA. Osobiście do niedawna pracowałem przy KAO 2 na PS2.

- Ile czasu zajęło Wam stworzenie Unseen? Kiedy pojawi się na naszym rynku, i kto ją wyda? Czy planujecie ogólnosiwiatową premierę?

- Unseen powstaje od wakacji zeszłego roku, a ukończenie go planujemy na kwiecień. Kiedy pojawi się na naszym rynku, jeszcze nie wiadomo. Obecnie zainteresowani są nią Francuzi,



100% GAMEBOY ADVANCE I COLOR

Luty 2003 (02/2003) nr 8

Cena: 6.99 (w tym 7% vat)

Game Boy

MAGAZYJ

RECENZJA I OPIS

TOMB RAIDER THE PROPHECY

2
PLAKATY

RECENZJA I OPIS

LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

OPISY NA ŻYCZENIE

ZELDA: ORACLE OF SEASONS
ZELDA: LINK'S AWAKENING
TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD



INDEPENDENT PRESS



9 771642 416009
ISSN 1642-4166 - INDEX 366544

WSZYSTKIE NOWOŚCI



MORTAL KOMBAT: DA



MEDAL OF HONOR



ECKS vs SEVER 2



UNSEEN



POKEMON RUBY / SAPPHIRE

NOWY GAMEBOY ADVANCE! PIERWSZE INFORMACJE I ZDJĘCIA!